
А-2 ПОСТЕР: TEKKEN 5 и METAL GEAR AC!D
КОНСОЛЬ
02
сентябрь
2005
для игроков о видеоиграх
Review
METAL GEAR AC!D
ЗМЕЙ КАК НА ЛАДОНИ
DARKWATCH
БЫСТРЫЙ И НЕЖИВОЙ
CONKER:
LIVE AND RELOADED
ТОЛЬКО НЕ ЦЕННЫЙ МЕХ!
TEKKEN 5
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ TEKKEN 4!
Preview
SOUL CALIBUR 3
КРУПНОКАЛИБЕРНАЯ ДУША
FATAL FRAME 3
ПРИЗРАЧНОЕ НЕСЧАСТЬЕ
А ТАКЖЕ: INFECTED,
METAL GEAR AC!D 2,
EYEDENTIFY, THESEIS,
WILD WARHAWK, OKAMI,
DEAD RISING, DEMONIK,
PROJECT GOTHAM RACING 3,
KAMEO: ELEMENTS OF POWER,
FRAME CITY KILLER,
BAD DAY L.A.,
ЖИВИ ИГРАЮЧИ
Stella Deus: The Gate of Eternity


GAME
videogames
специализированные магазины
PARK

Сводим счеты

Каждый, для кого мы делаем этот журнал, играет в видеоигры. Вооружившись деревянным калькулятором, мы решили подсчитать, сколько всего Наших просиживают перед телевизорами.

Компания Sony к Новому году планирует продать в России 300-тысячную PlayStation 2. Майкрософтовский Xbox у нас официально не продается, эти приставки привозят в Москву поморы вместе с рыбными обозами, не удивительно, что их на порядок меньше - около 20 тыс. И совсем мало "геймкубов": всего лишь 10 тысяч штук, маленьких и синих.

Итого: 300 тыс. + 20 тыс. + 10 тыс. получается 330 тыс. игроков.

Произведя такое доскональное и серьезное исследование рынка, мы получили очень полезную для повседневной жизни цифру. Во-первых, если к вам вдруг вечером на улице пристанут хулиганы и потребуют отдать фамильную копилку, то всегда можно сказать, что у вас 330 тысяч единомышленников. Велика вероятность, что хулиганы испугаются и отстанут (если, конечно, они не собирали деньги на Xbox 360). Во-вторых, как-то греет мысль, что еще где-то есть 329999 человек, которые заняты таким же важным делом, как и ты (например, вовсю ругают Хидео Кодзиму). Ну а в третьих, эта шестизначная цифра - потенциальный тираж нашего журнала, есть к чему стремиться!

Если же у вас и приставки-то нет, все равно спасибо, что дочитали это слово до конца, потому что упаковку на журнале уже разорвали и продавец его обратно не возьмет. Вам ничего теперь не остается, как прочитать журнал и всем сердцем полюбить видеоигры.

А если вдруг не полюбите, то поблизости есть три сотни тысяч человек, которым это, знаете, не очень-то понравится.

Константин Подстрешный



КОНСОЛЬ №2 СЕНТЯБРЬ 2005

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Игорь Бойко
Олег Гаврилин
Рафаил Фаткулин
Dmitry Gertsev

Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художник Даниил Кузьмичев

Отдел рекламы Александр Смирнов

ОБЛОЖКА
Stella Deus: The Gate of Eternity

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
http://www.konsole.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в **ГП "Московская типография № 13"**,
тел. (095) 265-1915
107005, Москва, Денисовский пер., д.30.

Тираж 15.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

CONTENTS

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ



14



28

Встаньте, дети, встаньте в круг...

Дикий Восток



66



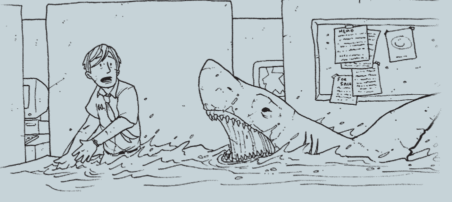
51

Паровозик из Ромашково, версия для готов

CONTENTS



Обратите внимание на раздавленного ногой солдатика, потом на размер кобуры... Дядя Степа - террорист!



Интервью с разработчиками подготовила наша акула пера



К таким белкам да еще бы жиры и углеводы



Рейхенбахский водопад начинал пользоваться популярностью

Содержание

Нашего содержательного DVD

С этого номера мы переходим на двухслойный DVD. Признаемся, что как мы ни старались, рассмотреть невооруженным глазом этот самый второй слой мы не смогли, но похоже, что он там все-таки есть, потому что на диск теперь влезает всего в два раза больше. А в два раза больше всего - это даже еще лучше, чем просто все!

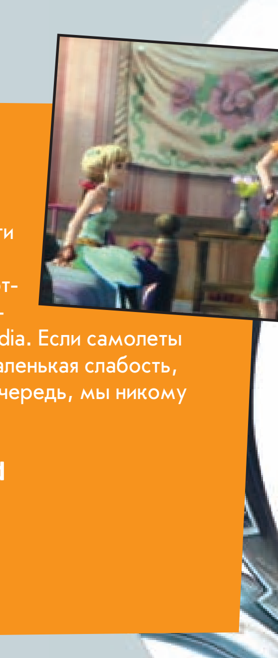


NEWS

Смотреть в приказном порядке
Eyedentify

City of the Dead
I-8
WarDevil





PREVIEWS

Смотреть в приказном порядке
Grandia III

За время создания третьей части "Грандии" разработчики из Game Arts, похоже, не один раз пересмотрели классику аниме "Небесный замок Лапута" и прошли Skies of Arcadia. Если самолеты экспериментального вида - ваша маленькая слабость, то смотрите этот ролик в первую очередь, мы никому не расскажем.

The Suffering 2: Ties That Bind
Project Gotham Racing 3
Kingdom Under Fire: Heroes
[eM] -eNCHANT arM-
Gun

REVIEWS

Samurai Western
Stella Deus: The Gate of Eternity
Killer7
Conker: Live and Reloaded

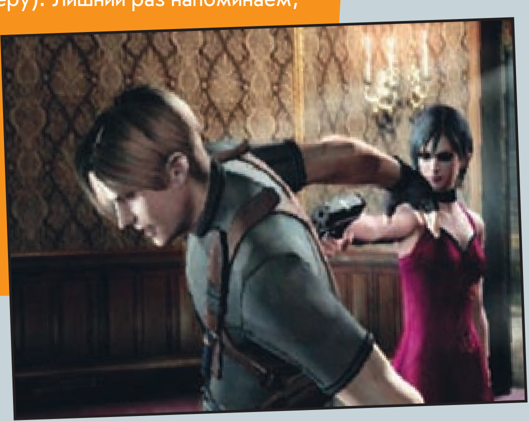


GUIDES

Окончание скоростного прохождения Resident Evil 4 в исполнении Phil 'Darkside X' Majkrzak (первую часто ищите на диске к прошлому номеру). Лишний раз напоминаем, что смотреть его стоит в двух случаях:

а) вам точно не светит поиграть в Resident Evil 4 в ближайшее время;

б) вы уже играете в Resident Evil 4 уже вторую неделю, но не знаете, куда идти дальше.



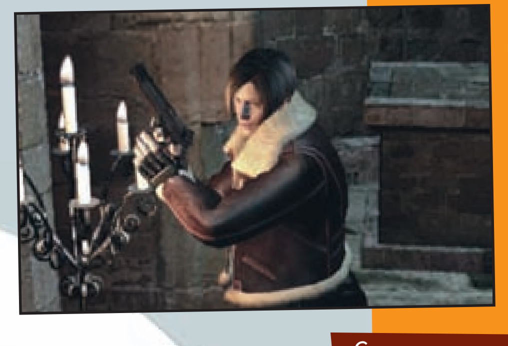
INTERVIEW

Смотреть в приказном порядке
Darkwatch

Ричард Айго продукт-менеджер Sammy Studios рассказывает и показывает, что за шутер такой этот Darkwatch. Из этого ролика можно узнать, что первоначально планировалось выпустить игру весной. Но, видимо, разработчики решили придержать релиз на пару месяцев, чтобы довести ее до ума.

SPECIAL

Смотреть в приказном порядке
Resident Evil 3,5



Так выглядел Resident Evil 4 два года назад, когда директором проекта был Хироси Сибата. Какие-то младенцы с ножами, зомби с крюком будто из второсортного фильма ужасов. Да и технически тот "резидент" был гораздо слабее: фиксированная камера, отсутствие открытых пространств и шаблонные спецэффектики. Но на наше счастье потом пришел атэц всей серии Resident Evil Синдзи Миками, схватился за голову и все переделал, как надо.

При внимательном просмотре можно заметить некоторые детали, которые дожили до финального релиза Resident Evil 4. Например, рыцарские доспехи, норовящие стукнуть Леона топором по макушке.

Смотреть в приказном порядке
Gopher Broke

Студия Blur делает шикарные заставки для видеоигр. Именно они создавали видео для Fight Club, Area 51 и BloodRayne 2. Ролик про голодного суслика в этом году чуть было не отхватил Оскара в номинации "короткометражки".



9

Когда-то давно Тим Бартон снял мультфильм The Nightmare Before Christmas, по нему сейчас Capcom делает игру. Похоже, Тим в связи с этим вспомнил про мультипликацию: сам снял новый мультфильм Corpse Bride и выступил как продюсер проекта "9". Очень нестандартной будет эта "Девятка".

DOOM

Фильм по самому известному шутеру всех времен вот-вот соберется на экраны. Вместе с ним на экран собираются: куча монстров и команда спецназа во главе с Дуэйн "Скала" Джонсоном.

КРЕАТИВ НА ПРОДАЖУ

Поздравьте, у нас в разделе Special теперь появился подраздельчик, в него мы будем складывать забавные и просто интересные телевизионные рекламы видеоигр.

PlayStation Experience вариант 1
PlayStation Experience вариант 2
Colosseum: Road to Freedom
Tekken 5 вариант 1
Tekken 5 вариант 2

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ РЕДАКЦИИ

Диск уходит в печать немного позже журнала, так что в свободное время мы можем туда чего-нибудь полезного и интересного добавить.

Новости

Владимир ЧАПЛЫГИН
Bros.
Horse With No Name
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Сотня лучших по-японски



С такими тачками немудрено выиграть любую гонку

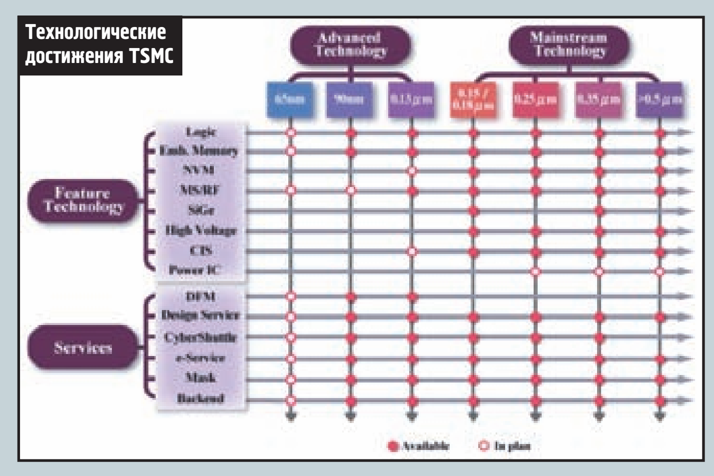
Еженедельник Weekly Famitsu взял на себя ответственность за... Нет, не за очередной теракт, а за формирование списка игровых бестселлеров Японии. Период подсчета цыплят - два истекших квартала 2005 года. Сами "бройлеры" наличествуют в количестве 100 штук, но пусть это вас не пугает: мы остановимся лишь на наиболее аппетитных. Кстати, проводя свои исследования, журнал попутно озаботился и рейтингом ведущих производителей развлекательных платформ.

Безусловным лидером среди последних - как по количеству распроданных консолей, так и по представленности в "топе" - стала PlayStation 2. В 2005 Sony распродала 1,286,882 приставки, опередив даже Nintendo с ее 1,236,268 DS. "Бронзу" отхватила младшая сестричка победительницы: PSP была продана в количестве 1,137,597. Среди сотни самых популярных игр сорок девять - резидентки PS2. Кстати, на "игровой станции" обитает и чемпионка - "миллионщица" Gran Turismo 4. Второе почетное место принадлежит Shin Sangoku Musou 4 (она же Dynasty Warriors 5, более 900 тыс. реализованных дисков), третье - PS2-варианту Dragonball Z с его 639,950 пристроенных экземпляров. Лишь четвертое место досталось Nintendogs, отставшей почти на четверть корпуса от ближайшего лидера. *- Bros.*

GPU тайваньской "национальности"

Корпорация Microsoft наконец-то расставила все точки над "ё" в вопросе о производителе графических чипов для Xbox 360. GPU, разработанные коллективом ATI, будут выпускаться компанией Taiwanese Semiconductor Manufacturing (TSMC). Как сообщает MS, мощности TSMC позволяют произвести миллионы чипов уже к концу нынешнего года.

Напомним, TSMC и ранее сообщала о сотрудничестве с компанией Уильяма Г. в работе над новым "секретным ящиком". Однако информация о том, что тайваньская корпорация собирается трудиться именно над графическим чипами, появляется впервые. Более того, до последнего времени активно муссировались слухи о передаче прав на производство Xenos (псевдоним графочипа) IBM. Как выяснилось теперь, завод International Business Machines в штате Нью-Йорк будет штамповать PowerPC-процессоры, используемые в качестве



Технологические достижения TSMC

"сердца" Xbox 360; продюсингом же GPU займется Taiwanese Semiconductor Manufacturing - давний партнер ATI и NVIDIA.

Примечательно, что TSMC "раскрыла карты" одновременно с появлением в Сети неофициальной информации о том, что Xenos находится в самом расцвете сил, а часть "наборов разработчика" уже укомплектованы 500MHz-чипами. Между тем сама ATI не спешит подтвердить эти сведения. Более того, некие "близкие к разработчику источники" виртуальных СМИ уверяют общественность, что на сегодняшний день даже самые продвинутые "девелопмент киты" не могут похвастаться полугигагерцевыми GPU. Впрочем, эти же источники считают, что создание топовой версии Xenos - вопрос нескольких недель.

По данным ресурса The Inquirer, графические чипы Xenos вполне могут работать и на скоростях, превышающих 500MHz, однако Microsoft решила притормозить "накачку" своего детища на обозначенном уровне, дабы не усложнять девелоперский и производственный процессы и выпустить нужное количество чипов к моменту релиза приставки. И обзывать MS перестраховщицей язык не поворачивается. Корпорация намерена в конце этого года осчастливить население Японии, Соединенных Штатов и Старого света. Для столь благой цели потребуется не менее трех миллионов консолей. Так что работы у Билла Гейтса невпроворот. *- Bros*

Стрижка купонов по методу Microsoft

Microsoft Corp. снова хвастается. И снова небезосновательно. По итогам очередного финансового квартала, совокупный доход всех подразделений корпорации составил $10.16 млрд., что на 9% превысило аналогичный результат года предыдущего.

Несмотря на то, что основную прибыль - по $2.02 млрд. каждое - принесли подразделения, занимающиеся Microsoft's Windows и MS Office-продукцией, корпорация продолжает де-


Ну что, други, как бабки делить будем?

лать ставку на продвижение нового Xbox, инвестируя в проект просто умопомрачительные средства (до 22% всех доходов).

Между тем департамент Home and Entertainment (кузня всего, что связано с Xbox) отблагодарил "маму" $179 млн. убытков, что, впрочем, не должно особо напрягать, ведь годом ранее убытков было $340 млн.

И, надо сказать, инвестиционная политика MS начинает приносить свои плоды. На днях Home and Entertainment объявила о появлении двухмиллионного абонента системы Xbox Live, продаже рекордного количества первых хъящиков и намерении провести американский релиз Xbox 360 не позднее ноября. *- Bros.*

Очередной шопинг-тур Sony

Sony Computer Entertainment Inc. объявила о том, что ей удалось в общем и целом договориться с компанией SN Systems о вливании последней в стройный перечень активов SCE. А SN Systems, кстати, есть не кто иная, как ведущая разработчица программного инструментария для гейм-девелоперов.

Компания, базирующаяся в британском Бристоле, была основана еще в 1989 году. Самую широкую известность разработчикам принесла "продуктовая корзина" ProDG. В последнюю, помимо прочего, входит интегрированная девелопмент-оболочка (Integrated Development Environment), состоящая из кучи дебаггеров, компиляторов и прочих малопонятных, но необходимых в хозяйстве вещей. Неслучайно многие разработчики "Сонькиных" игрушек выбрали девелоперские наборы SN Systems. Очевидно, Sony Computer Entertainment Inc. решила экономить на товарах инструментальщиков, выдавая авторам игрушек девелопмент-киты собственного разлива. В последних устремлениях, кстати, Sony не одинока. Microsoft и ее Xbox 360 также пытаются наладить прямое снабжение разработчиков наборами от XNA Studio.

Однако оставим MS и вернемся к SNS. Как отметил в пресс-релизе Sony Computer Entertainment Inc. директор по корпоративным вопросам Маса Чатани, более 10 лет мирового лидерства - лучший сертификат качества для такого товара, как SN Systems.

Несмотря на то, что инструменты SN Systems заточены, прежде всего, под PlayStation 2, PSP, а также под еще не родившуюся PlayStation 3, команда успела в свое время согрешить, поработав с Nintendo GameCube, Game Boy Advance и DS. Видимо, теперь SN Systems придется отказаться от "левой" работенки, хотя официально Sony никаких запретов на халтуру не наложила. *- Bros.*

От Xbox до тюрьмы

Окружной суд Мэриленда подвел черту под судебно-следственными скитаниями Хитеша Патела - одного из четырех обвиняемых по делу "Ящика Пандоры". Суд согласился с версией Минюста США о том, что Пател активно занимался моддингом приставок Xbox и компьютерным пиратством.

Здесь, пожалуй, необходимо напомнить уважаемым читателям фабулу дела. 31-летний Пател, работавший на гейм-ретейлерскую контору Pandora's Cube, попался на "нарушении авторских прав в составе группы лиц, действовавших по предварительному сговору". Кроме того, осужденному сумели "пришить" нарушение одного из базовых законов по охране интеллектуальной собственности - Digital Millennium Copyright Act (DMCA).

Дуг Ловенстайн с детства не любил пиратов...



Наказание за подобные шалости - четыре месяца тюремного заключения плюс четыре месяца домашнего ареста плюс два года нахождения под надзором инспекторов полиции (после освобождения, разумеется).

Дуглас Ловенстайн (президент Entertainment Software Association), комментируя мэрилендский приговор, не мог нарадоваться на профессионализм и скорость работы детективов и прокуроров. "Успешное расследование данного дела и вынесение достаточно сурового приговора Пателу - серьезное предупреждение всем расхитителям интеллектуальной собственности о том, что нарушение авторских прав - это существенное правонарушение, влекущее соответствующие последствия!" - пояснил топ-менеджер ассоциации.

Между тем, как показывает изучение уголовного законодательства США, Пателу еще очень и очень повезло. Максимальное наказание за его "хобби" - пять лет тюрьмы в совокупности со штрафом в $250 тыс. При этом не стоит забывать, что к Хитешу может быть заявлен гражданский иск со стороны Microsoft как организации, несомненно, понесшей убытки.

Как следует из пресс-релиза правоохранительных органов США, управляя одним из складов Pandora's Cube и осуществляя техническое обеспечение трех магазинов компании, Пател превращал обычные "хъящики" в "Super Xboxes" (терминология осужденного). В результате этих преобразований защитная система консоли ломалась, и приставка начинала успешно работать с пиратскими дисками и играми, изданными для других регионов мира.

Уже сам по себе моддинг приставок является нарушением DMCA. Однако этого Хитешу Пателу и его товарищам показалось мало, и они продолжили преступную деятельность, реализуя консоли с незаконно установленными (пиратскими) версиями популярных игр. Такое вот уголовное дело.

Ожидается, что еще три фигуранта дела "Пател и Ко", включая хозяина магазина Бирена Амина, будут осуждены в следующем месяце. Расследование их деятельности проводилось объединенной группой из детективов подразделения Минюста США по борьбе с компьютерным преступлениями и нарушениями прав интеллектуальной собственности, сотрудников окружной прокуратуры Мэриленда и офицеров Бюро по делам иммиграции и таможенного контроля. *- Bros.*

О том, как бодались два "Феррари"

Первого августа в Редмонде (шт. Вашингтон) состоялась встреча Билла Гейтса с финансовыми аналитиками компании Microsoft, к которой сэр Уильям имеет определенное отношение. На летучке было произнесено несколько замечательных фраз, которые мы сейчас с превеликим удовольствием процитируем.

Билл Гейтс (говоря о грядущей битве Xbox 360 vs. PlayStation 3): "Дорогие мои мужики финансовые аналитики! Я вижу так. У нас есть "Феррари". И у них есть "Феррари". Но наша

PLAYSTATION 3 ОСТАЛАСЬ БЕЗ ФУНКЦИИ ИНТЕРНЕТ-РОУТЕРА

Sony Computer Entertainment вновь экономит наши с вами деньги. О столь похвальной деятельности корпорации общественность узнала из уст ее руководителя - господина Кена Кутараги. Кутараги-сан отчитался о ходе доработки приставки нового поколения и поведал, что вслед за жесткими дисками (исключены из стандартной комплектации консоли) PS3 избавлена и от "балласта" в виде функции интернет-роутера (блок, отвечающий за интернет-подсоединение). Мотивировка все та же: слишком уж дорогой выходит приставка для покупателей - даже сторонняя организация Merrill Lynch оценила себестоимость детища корпорации в $494. Самыми дорогими элементами приставки являются ее центральный и графический процессоры.

Аналитики готовы смириться с нынешним усечением функциональных возможностей PlayStation 3, предупреждая, однако, Sony Computer Entertainment о недопустимости повторения истории PSX. Последняя, напомним, не донесла до финиша и половины обещанных на старте фишек. Результат - полное коммерческое фиаско проекта, вылившееся в колоссальные убытки японской корпорации. *- Bros.*



Интересно, какой из них чей?

"Феррари" тронется значительно раньше их "Феррари". А ведь это очень здорово, когда один гонщик стартует раньше другого!"

На этой радостной ноте Билл Гейтс свой спич не окончил и с досадой признал, что в прошлый раз PlayStation 2 "тронулся" раньше Xbox, потому и победил. Теперь самое время взять реванш.

Шефа всеми правдами и неправдами поддержал Робби Бах, человек, курирующий разработку нового чипсета: "Ну, японская "Феррари", конечно, будет быстрее нашей в некоторых сферах, но и у нас есть определенные преимущества".

Робби Бах

Потенциальный дальний родственник Иоганна Себастьяна заметил, что козырь Microsoft - в удобном и дешевом девелоперском инструментарии Xbox 360, который выгодно смотрится на фоне аналогичных громоздких и дорогих разработок конкурентов. Как и раньше, главное оружие "черного ящика" - терракотово воинство эксклюзивных тайтлов. В разработке для чудо-консоли завтрашнего дня находятся 160 видеоигр, четверть которых появится уже в этом году, а релизы пятнадцати будут приурочены к запуску консоли. Напомним, что до старта продаж Xbox 360 остаются считанные пара месяцев, в то время как PlayStation 3 появится лишь весной[1] следующего года.

Представители Sony редмондское чаепитие комментировать отказались. Лишь улыбнулись загадочным восточным смайлом западной наивности и продолжили собирать свое технологическое чудо... - *Bros.*

Zodiac все!

Вот так коротко и красноречиво компания Tapwave оповестила мир о безвременной кончине своего консольного бизнеса. С 25 июля фирма прекратила не только производство, но и сервисную поддержку приставок Zodiac, работающих под операционной системой PalmOs.

"Карманные" приставки Zodiac (изначально они именовались Helix) появились на американском рынке в июне 2004 года (онлайн-заказы принимались и в 2003 году) и сразу зарекомендовали себя в качестве не очень дешевого удовольствия. Так, за консоль с 32 метрами памяти предлагалось выложить $299, за ее 128-мегабайтную "сестренку" - $399. Платформа не получила серьезной поддержки от штатовских издателей и перебивалась в основном разработанными по лицензиям тайтлами Tapwave (Tony Hawk's Pro Skater 4, Doom II, Spy Hunter, etc.).

Не слишком разнообразное меню игровых продуктов приставки несколько компенсировали наличие цветного экрана разрешением 320x480, органайзера, MP3-проигрывателя и емкостей для хранения фотографий и проч. Однако очевидно, что это не помогло Zodiac выстоять в конкурентной схватке со всевозможными GBA и PSP.

К слову, сворачивание приставочного бизнеса - не единственная плохая новость из кулуаров Tapwave. На официальном



Покойся с миром, “Зодиак”

сайте компании размещено объявление о том, что обязанность по разрешению всех претензий к Tapwave берет на себя корпорация Uecker and Associates. Учитывая тот факт, что эта контора специализируется на ведении дел ликвидируемых компаний, можно сделать вывод: родительница Zodiac практически готова последовать примеру своего детища. В то же время никаких официальных сообщений на эту тему от самой Tapwave не поступало. - *Bros.*

Финское серебро



Добавьте корпус серебристого цвета...

Сколько PSP не хвали, а суровые скандинавы все равно не сдаются. Несмотря на полное отсутствие впечатляющих успехов у телефонно-консолистых девайсов N-Gage и N-Gage QD (с начала весны не была продана и треть из 5 миллионов отгруженных игрофонов N-Gage) компания Nokia решает взять маленький реванш и выпустить на рынок еще одну версию мобильной игровой платформы.

Строго говоря, на что-то новационное надеяться не приходится, поскольку официалы обещают отрелизить всего лишь рестайлинговый вариант классической N-Gage QD. Единственным отличием станет такой дизайнерский изыск, как корпус серебристого света.

По официальной версии, на столь отчаянный шаг сородичи Йелопукки пошли, будучи на поводу у капризов потребителя. В то же время аналитики позволяют себе сомневаться в подобных гипотезах: дескать, навряд ли покраска делает этот продукт более привлекательным. С другой стороны, серебряный мобильник еще никому не мешал, так что тема "по заявкам телезрителей" может оказаться не стопроцентной гиперболой. В качестве региона распространения "новой" N-Gage QD объявлен EMEA (то бишь Европа, Ближний Восток и Африка).

Стоит напомнить, что в планах Nokia значится и более серьезное мероприятие по отстаиванию права на место под солнцем рынка мобильных развлечений. Речь идет о "заточке" N-Gage под сети CDMA. О расширении ассортимента тайтлов и прочих, очевидно, не менее насущных деяниях никакой информации не поступает. - *Bros.*

1. Или осенью. Но нам очень хочется верить, что весной!

Расписание маршрута Сэма Фишера

Первые кадры из Tom Clancy`s Splinter Cell 4 не поспели к E3. Причина тому - переход сериала на абсолютно новый графический движок плюс активная подготовка к появлению на приставках нового поколения. Полноценный анонс четвертой части состоится осенью, а пока о ней известно лишь то, что в 2007 году судьба-злодейка забросит бесстрашного агента национальной безопасности в Мадрид, Рио-де-Жанейро, Лиссабон, Нью-Йорк и Берлин.


Но я был голоден, господа присяжные, очень голоден...

Что касается списка доселе невиданных фич, то на данный момент разработчики проговорились лишь о двух. Во-первых, Сэму Фишеру будет не понаслышке знакомо чувство голода. Видимо, игрокам придется периодически подкармливать небритого мужчину в черном всякими вкусностями.

Во-вторых, главный герой научится сплавляться по рекам. А еще сотрудники канадского отделения UbiSoft Entertainment обещают убрать с глаз долой старые правила сетевой игры и вместо них ввести абсолютно новые, позволяющие поддерживать одновременное пребывание на одной локации куда большего числа геймеров.

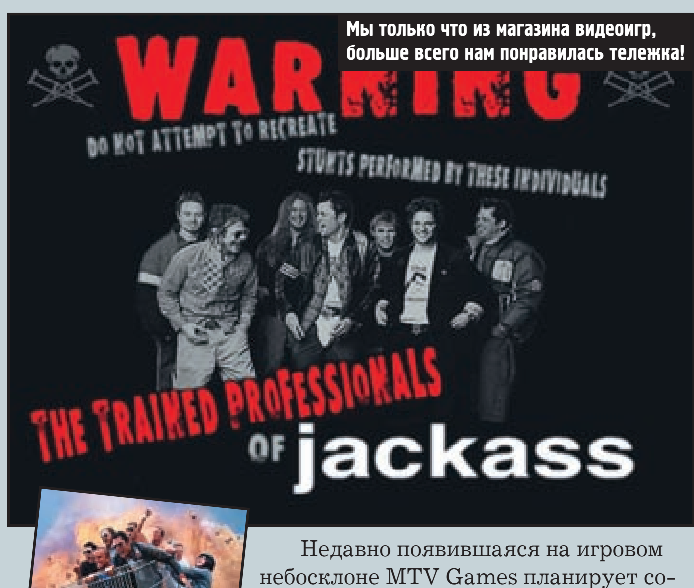
Да, чуть не забыли, предварительный выход Tom Clancy`s Splinter Cell 4 намечен на март 2006 года. *- В.Ч.*

Почти как вилка: один удар и три дырки

На протяжении последних трех лет дата релиза на PC потенциального хита от Питера Мулине Black & White 2 откладывалась с завидным постоянством. Редакция "Консоли" не удивится, если вскоре выяснится, что кто-то из ведущих менеджеров компании Lionhead Studios недавно произнес следующую речь: "Ребята, приставки нового поколения по своей технической мощи ничем не будут уступать современным PC. Так почему бы не выпустить наш многострадальный проект на Xbox 360 и PlayStation 3?". Согласитесь, вполне разумный с точки зрения маркетинга шаг: к бабке не ходи, три платформы вместо ранее запланированной одной принесут значительно больше денег. Кстати, в будущем руководство британской компании планирует выпустить пару-тройку продуктов исключительно для консольщиков. *- В.Ч.*


Определенно противоборствующие стороны нуждаются в божественном вмешательстве

Смех смехом, но это опасно для жизни



Мы только что из магазина видеоигр, больше всего нам понравилась тележка!

Недавно появившаяся на игровом небосклоне MTV Games планирует создать игру по мотивам безбашенного шоу Джонни Ноксвиля Jackass (российскому зрителю оно больше известно под названием "Чудаки"). Вторым по счету в планах компании числится пока что безымянный продукт, который поведает нам о новых приключениях нестареющих Бивиса и Баттхеда. *- В.Ч.*

Долгожитель по имени PlayStation 3


Больше PlayStation 3 жил только Кощей, да и то потому, что бессмертный

Глава Sony Computer Entertainment Кен Кутараги настолько уверен в светлом будущем приставки PlayStation , что во время своего выступления на недавно прошедшем PlayStation Meeting он клятвенно пообещал собравшейся публике поддерживать приставку аж до 2016 года. Дескать, навороченная железная начинка консоли вкупе с проигрывателем дисков формата Blu-ray способны увеличить стандартный срок жизни приставки в полтора-два раза. Только верится в такое долголетие с трудом, ибо лет через пять у конкурентов наверняка появится что-то более продвинутое. *- В.Ч.*

Half-Life 3: ты - Испания, я - Мадрид

В Испании отгремело грандиозное PR-мероприятие Microsoft Campus Party. Среди кучи обещаний с помощью Xbox 360 сделать мир краше и веселее, следует выделить два самых принципиальных момента. Во-первых, на суд зрителей наконец-то была представлена миниатюрная клавиатура QWERTY, которая должна помочь владельцам консолей не чувствовать

В начале августа эта маленькая фотография наделала очень много шума. Вон там в центре надпись Half-Life 3, крошечная совсем

себя ущемленными по сравнению с обладателями PC (особенно это касается общению в многопользовательских играх). Впрочем, на фоне пункта номер два предыдущая новость покажется сущей мелочью. Во время презентации грядущих планов Microsoft на огромном экране появился список из названий целой кучи игр, среди которых в графе "игровые движки" скромно расположилась надпись "Valve Half-Life 3". С нетерпением ожидаем официальной информации из стана разработчиков. - *В.Ч.*

Рост спроса не покрыл потери Sony

Компания Sony Computer Entertainment с гордостью рапортует о том, что их консоли PlayStation 2 и PlayStation Portable на некоторое время стали дефицитными продуктами. В минувшем квартале число покупателей превысило количество выпущенных за это же время приставок. За три месяца в магазины было поставлено 3,53 млн. PlayStation 2 и 2,09 млн. PlayStation Portable, тогда как народу требовалось на один миллион больше и того, и другого. В следующем квартале Sony планирует увеличить масштабы производства.



Эта белая коробка с лихвой покроет связанные с ней огромные расходы производителя

Несмотря на повышенный спрос, японский титан понес внушительные убытки. Дело в том, что процесс создания PlayStation 3 сжирает слишком много денег и постоянно нуждается в дополнительных инвестициях. Из $65 млн. убытка 54 пошли на разработку и рекламу консоли нового поколения. Причем, по мере приближения даты премьеры (весна 2006 года), расходы компании будут только возрастать. - *В.Ч.*

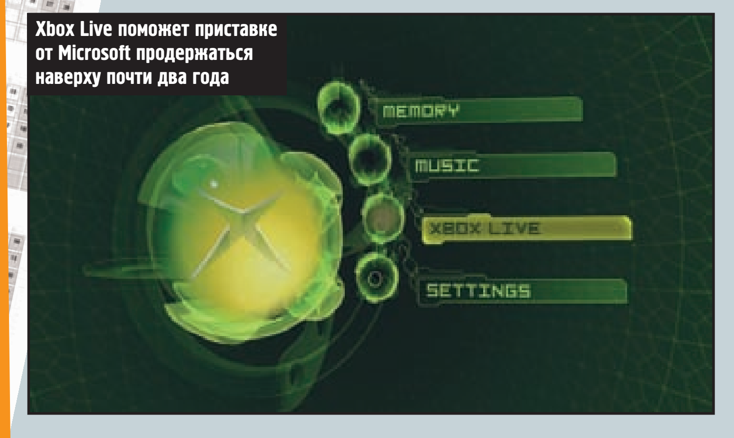
Вспомнить пращуров

Очень жаль, что фишка с бросанием монеты со временем оказалась за бортом футбольного сериала

Похоже, нынче стало невероятно модно включать в очередные эпизоды популярных игровых сериалов римейки старых творений. Эстафетную палочку из рук Tecmo и разработчиков Tekken 5 приняло спортивное подразделение издательства Electronic Arts. Отцы-основатели хоккейных и футбольных ежегодников NHL Hockey 94 и FIFA International Soccer обзаведутся современной графикой и этой осенью в качестве бесплатного бонуса войдут в комплект с NHL 06 и FIFA 06. - *В.Ч.*

Исход войны предрешен заранее?

Strategy Analytics провела независимое исследование перспектив приставок нового поколения. По мнению компании, до 2007 года в Европе и США пальму первенства будет держать Microsoft со своей Xbox 360. Отдельной строкой идет Япония, где исторически сложилась традиция поддерживать местных производителей. На ближайшие два года козырной картой корпорации сэра Уильяма должна стать внушительная поддержка онлайновых развлечений через службу Xbox Live. Затем Sony перехватит инициативу и останется в ранге лидера вплоть до 2012 года, когда на орбиту запустят абсолютно новые консоли. Аналитики отводят детищу Nintendo самую незавидную роль. К 2012 году из 200 млн. проданных приставок нового поколения общей стоимостью в $47 млрд. только 9 процентов (18 млн.) придутся на Revolution. На втором месте окажется Xbox 360 с 58,8 млн. (29,4 процента от общего пирога). Победит в войне консолей PlayStation 3. На ее долю придется 60,9 процентов рынка, то бишь 121,8 млн. проданных копий. Но это все по прогнозам аналитиков. Как оно в жизни будет, мы лучше сами проверим. - *В.Ч.*



Xbox Live поможет приставке от Microsoft продержаться наверху почти два года



Непунктуальная троица

К сожалению, минувший месяц оказался богат на переносы релизов. Сразу три перспективных проекта отодвинули даты выхода на более поздние сроки. Обновленная версия официального сайта 25 to Life берет на себя смелость утверждать, что игра станет самым горячим осенним тайтлом. Видимо, у разработчиков возникли проблемы с раскаленным углем для подогрева, иначе зачем перепрыгивать с 16 августа аж на октябрь?

Вторым по счету идет The Godfather от издательства Electronic Arts. Впрочем, Крестный заслуживает отдельного разговора, ибо это начальство, которому, как известно, свойственно только задерживаться. Дата появления на полках магазинов меняется с IV квартала сего года на IV квартал фискального (с 1 января по 21 марта 2006 года). Да и то в этот временной промежуток состоится релиз версий для PlayStation 2, Xbox и PlayStation Portable. Вариант игры для Xbox 360 подоспеет только ко второму кварталу (а это довольно продолжительный период с 1 апреля по 30 июня 2006 года). Исполнительный продюсер Дэвид Демартини выгораживает отсутствие главы семьи следующими словами: "Эта игра имеет для нас очень большое значение. Лучше мы пропустим сезон рождественских продаж, чем выпустим не до конца доделанный продукт".

Крестный променял встречу с армией геймеров на прогулки по родной Италии

Наконец, третий "опоздун" откликается на имя TOCA Race Driver 2006 (он же TOCA Race Driver 3). Разработчики из Codemasters даже не удосужились назвать причины простоя, а лишь поставили всех перед фактом, что вместо осени 2005 года на Xbox и PlayStation 2 очередной эпизод популярного автосимуляторного сериала следует ждать в феврале 2006-го. - *В.Ч.*

"Город мертвецов" временно опустел


Подайте, люди добрые, на поиски нового издателя

Фильм Джорджа Ромеро "Земля мертвых" (Land of the Dead) победно шествует по экранам отечественных кинотеатров, а базирующийся на богатом кинонаследии режиссера проект City of the Dead все еще находится на стапелях компании Kuju Entertainment. Сей прискорбный факт очень сильно разозлил руководство европейского отделения издательства Hip Interactive. Над ним и так висит дамоклов меч банкротства, а тут еще возникли непредвиденные проблемы... Детали ссоры - тайна за семью печатями, хотя в Сети активно курсируют слухи о том, что как таковой игры в природе не существует, вместо нее есть только набор из выполненных в "Фотошопе" псевдоскриншотов. Зато ее конечный результат предстал перед нашими очами: разработчики с помощью посредника в лице фирмы Ernst and Young вынуждены в срочном порядке искать себе нового бизнес-партнера, так как старый попросту отказался дальше финансировать процесс создания продукта. Глава Kuju Entertainment полон оптимизма: "Несколько компаний уже проявили интерес к нашей команде, игре и технологии, на которой она возводится". - ***В.Ч.***

Ударная связка

Electronic Arts привлекла к позированию для обложки к FIFA 06 19-летнего нападающего сборной Англии и "Манчестера Юнайтед" Уэйна Руни и звезду испанской "Барселоны" и национальной команды Бразилии Роналдиньо. Последнему участвовать в рекламной кампании невпервой, до этого он засветился на коробках с FIFA 2004 и FIFA Street. - ***В.Ч.***

Виртуальные и реальный Роналдиньо: найдите десять отличий

Конкретика

Nintendo потихоньку стала прояснять ситуацию относительно того, какие игры появятся в продаже одновременно с мировой премьерой приставки Revolution (вторая половина 2006 года). К компании Mario Revolution и Zelda Revolution присоединилась третья часть Metroid Prime. Вновь главная роль отводится облаченной в бронированный костюм сексапильной девушке по имени Шемус Аран. Помимо новых персонажей, на своем пути она встретит ряд старых знакомых. Что касается сюжета, то он по-прежнему будет крутиться вокруг вещества под названием фазон. На этом почитание разработчиками устоявшихся традиций не заканчивается. Команду аниматоров вновь возглавил известный художник Эндрю Джонс, а музыку к игре пишет знакомый нам по предыдущим частям сериала композитор Кэндзи Ямамото.

В основу Metroid Prime 3 ляжет значительно улучшенная версия графического ядра второй части (вышедшей для GameCube). Сотрудники Retro Studios решили не тратить много времени на возведение нового движка, дабы сосредоточиться на оттачивании игрового процесса, неотъемлемой частью которого должна стать поддержка некоего уникального геймпада. Впрочем, неповоротливость Nintendo в вопросах комплектации приставки породила столько противоречащих друг другу слухов, что в таинственный геймпад со встроенными гироскопами сейчас верится с большим трудом. С нетерпением ждем сентябрьского Tokyo Game Show 2005, которое должно развеять большую часть домыслов. - ***В.Ч.***

Готовность к громкому анонсу номер один

Работающий в одном из многочисленных внутренних подразделений Sega создатель нетленных хитов Daytona USA, Super Monkey Ball и F-Zero GX Тосихиро Нагоси готовится провести в ближайшее время специальную пресс-конференцию, на которой намерен представить собравшейся публике новое детище под кодовым названием Project J. На данный момент о загадочной игре известно лишь то, что выйдет она на второй PlayStation и что ее нельзя строго отнести к какому-то конкретному жанру. Видимо, нас ждет что-то эдакое, если ради такого дела SEGA позволила одному из своих ведущих сотрудников устроить отдельное мероприятие. - ***В.Ч.***


Тосихиро-сан

Всевидящее око народной цензуры против хулиганья


Я тебе щас покажу "минус 20 очков Гриффиндору!"

Ни для кого не секрет, что в последнее время в политической жизни США стало модно набирать баллы в борьбе за умы электората за счет охаивания индустрии электронных развлечений. На этом поприще преуспело множество известных персон, почетное место среди которых занимает адвокат Джек Томпсон. Вместе с Британской ассоциацией по борьбе с хулиганством он яростно требует еще в зародыше раздавить зреющий в недрах ванкуверского отделения компании Rockstar проект Bully. Впрочем, головной конторе разработчиков опыта противостояния с политиканами не занимать. Хотя после грандиозного скандала с

примочкой Hot Coffee отстоять законное право создавать игру о приключениях школьных хулиганов будет гораздо труднее. Навряд ли бдительным родителям понравится перспектива после сексуальных сцен заполучить этой осенью на PlayStation 2 и Xbox продукт, в котором наглядно рассказывается и показывается, как надо вымогать деньги у более слабых сверстников и избивать ногами непокорных младшеклассников. Впрочем, не зря существует следующий афоризм: "Общественное мнение - это мнение тех, у кого не спрашивали". - *В.Ч.*

Трудности перевода

Square Enix обнародовала дату выходя японской версии Final Fantasy XII. Коробка с игрой появится на полках магазинов 16 марта 2006 года. О том, когда выйдут английская и другие версии игры, пока неизвестно. Скорее всего перенос даты релиза связан с тем, что проект покинули сразу два ведущих разработчика: генеральный продюсер Ясуми Мацуно и главный дизайнер Акихико Есида. - *В.Ч.*

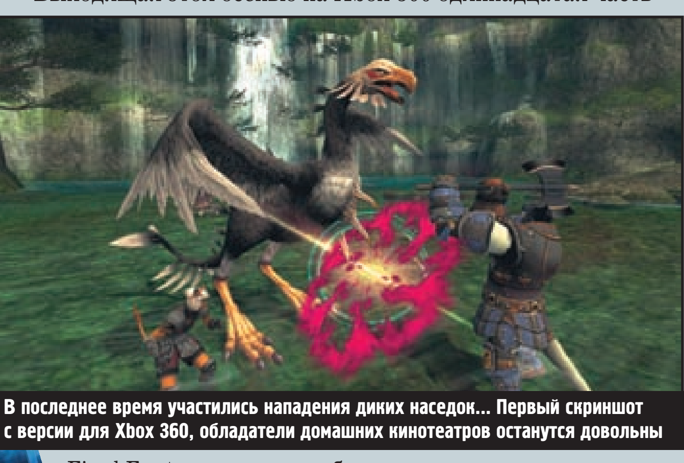
Долой эксклюзивность!

Компания Square Enix не намерена дальше выпускать продукты исключительно для приставок от Sony и лишь потом портировать их на другие платформы. Президент Еити Вада на специально созванной пресс-конференции заявил, что старая политика не способна приносить дивиденды, сопоставимые с доходами от реализации кроссплатформенных игр. Xbox не пользуется спросом в Японии, зато неплохо продается на территории США и Европы, а среди обладателей этой консоли полно фанатов сериала Final Fantasy и Dragon Quest. "В линейке консолей нового поколения не будет явно доминирующей приставки, зато затраты на разработку крупных продуктов значительно возрастут". Первой ласточкой в данном направлении должен стать выход Final Fantasy XI на Xbox 360 и PlayStation 3, а также появление Final Fantasy: Crystal Chronicles 2 на Nintendo Revolu-tion. - *В.Ч.*



Не такой, как все

Выходящая этой осенью на Xbox 360 одиннадцатая часть Final Fantasy визуально будет существенно отличаться от своих собратьев по PC и PlayStation 2. Версия игры для приставки нового поколения вместо стандартного разрешения по ширине в 720p (1280 пикселей) собирается показывать картину формата 480p (852 пикселя). А еще представители Square Enix разочаровали всех владельцев Xbox Live. Дело в том, что вместо этой онлайновой службы игра собирается поддерживать серверы PlayOnline. Получается, что голосового чата нам не видать как своих ушей. Мелочь, но неприятно. - *В.Ч.*



В последнее время участились нападения диких наседок... Первый скриншот с версии для Xbox 360, обладатели домашних кинотеатров останутся довольны

Ключ на старт

В предыдущем выпуске новостей мы сообщали вам о том, что компания Namco собирается выпустить шестой эпизод знаменитой аркадной автогонки Ridge Racer на Xbox 360. За минувший месяц появилась свежая порция информации. Несмотря на достаточно поздний анонс, игра появится в продаже одновременно с выходом при-



КИНОКОМПАНИЯ UNIVERSAL PICTURES ПРЕДСТАВЛЯЕТ...



Эта, гм, девушка определенно питает к пробегающему мимо персонажу пылкие чувства

Права на экранизацию игры God of War благополучно перешли в руки Universal Pictures. Пока что режиссерское кресло остается вакантным, но точно известно, что история обойдется без вездесущего упыря Уве Бола. Этот делец от мира кино и так успел капитально присосаться к House of the Dead, Alone in the Dark, BloodRayne, Dungeon Siege, Fear Effect, Far Cry и Hunter: The Reckoning. Кстати, фанаты двух первых игр из этого списка чертыхаются до сих пор. Продюсированием будущей ленты будут заниматься Чарльз Ровин и Алекс Гартнерт. О сюжете на данный момент известно самую малость: некто Кратос в приступе безумства храбрых объявил войну богу последней Аресу. Войне, само собой, психиатрические тонкости по барабану, зато зрителям, надеемся, будет потеха. - В.Ч.

ставки на североамериканском рынке (осень сего года). Главным нововведением должна стать поддержка онлайновых заездов, о которых в предыдущих пяти частях можно было лишь мечтать. На просторах Xbox Live игра позволит не только кататься на одной трассе с другими геймерами, но и участвовать в соревнованиях, в которых необходимо продемонстрировать лучшее время. Все достижения будут аккуратно внесены в специальные таблицы. Изюминка будет заключаться в том, что любой желающий сможет скачать из этой таблицы запись гонки лидера, дабы потом попробовать обогнать рекордсмена в офлайне. **- В.Ч.**

Midway расширяет просторы

Отметившаяся разработкой Dirt Track Racing и Powerslide австралийская компания Ratbag Games стала собственностью издательства Midway. Покупатель решил не тратить наличность и выложил из кармана 418 570 своих акций. В ближайшее время Ratbag Games сменит вывеску на Midway Studios Australia. **- В.Ч.**

Midway для создателей Powerslide не жалко почти полумиллиона своих акций



Blizzard смотрит в наши карманы

Blizzard Entertainment начинает проявлять все больший интерес к консолям. Вот, например, на сайте "Близзард" появился вопрос к залу: дескать, будут ли глубокоуважаемые игроки покупать Diablo II в версии для Nintendo DS и Sony PSP, учитывая то, что в игре предполагаются даже зачатки многопользовательского режима? Следующий вопрос был адресован уже только владельцам серcharacteristics сереньких коробочек Nintendo DS и предлагал в перспективе купить Starcraft на картриджах (похоже, пользователи PSP одной "Диаблой" обойдутся).

"Призрак Старкрафта" пока не торопится

Разумеется, об официальных анонсах пока и речи не идет, но если припомнить приличный успех The Lost Vikings и Rock 'n Roll Racing на GameBoy Advance, то вывод напрашивается сам по себе. Тут же заметим, что лакомый кусочек под названием StarCraft: Ghost все еще находится в разработке, и появиться на экранах мониторах в ближайшее время ему не светит. **- О.Н.**

Без лицензии никуда

Новаторству компании Билла Гейтса, похоже, нет предела. Отныне славная MS сможет преумножать свои миллиарды не только за счет продажи ПО и игровых приставок, но и собирая дань с продавцов комплектующих к Xbox 360. Каждый производитель контроллеров и карточек памяти к новому хъящику должен будет пройти обязательную процедуру лицензирования своей продукции в офисе Microsoft, а затем выплачивать роялти с каждой реализованной единицы. Продажи нелицензированной продукции будут строго-настрого запрещены, потому что - цитируем пресс-релиз - "Мелкософт" "не может обеспечить надлежащее качество такой продукции и защитить тем самым интересы пользователей Xbox 360".

Сами создатели периферии для второго Xbox вроде бы никак пока что не отреагировали на эту инициативу мейджора, однако аналитики уже принялись в один голос пророчить потенциальное повышение цен на соответствующие продукты и даже переход поддерживающих Xbox 360 компаний в лагерь сторонников PS3 или DS.

Примечательно, но до Microsoft ни один из производителей приставок не предпринимал попыток к "налогообложению" производителей комплектующих. Вместе с тем, вполне возможно, что дело вовсе не в реформаторских наклонностях корпорации: просто сэр Уильям Гейтс, переживающий из-за убыточности Xbox#1, желает компенсировать потенциальные издержки за счет денег партнеров. **- Bros.**

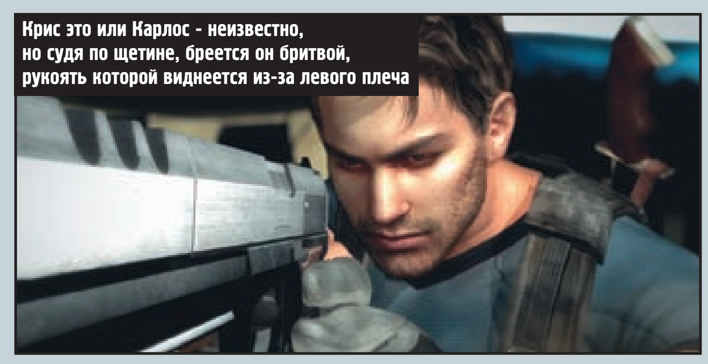
Пять лет до выхода Resident Evil 5

Тени прошлого пришли за нами? Если бы пришли. Прибежали!



Capcom официально объявил о разработке следующей части Resident Evil для приставок PlayStation 3 и Xbox 360. Практически одновременно с анонсом появился весьма эффектный видеоролик, в котором небритый главный герой на узких улочках какого-то арабского города сталкивается с толпой активно передвигающихся мертвецов. И пока фанаты спорят, на кого больше похож показанный в ролике персонаж [2], на повестке дня встает вопрос: кто показал разработчикам Resident Evil художественный фильм "28 дней спустя"? Зомби научились не просто быстро бегать, они научились носиться со скоростью ошпаренного мастера спорта по легкой атлетике. Помимо мертвецов-спринтеров, были замечены характерные для того же фильма дрожащая камера и мельтешащие тени.

Крис это или Карлос - неизвестно, но судя по щетине, бреется он бритвой, рукоять которой виднеется из-за левого плеча



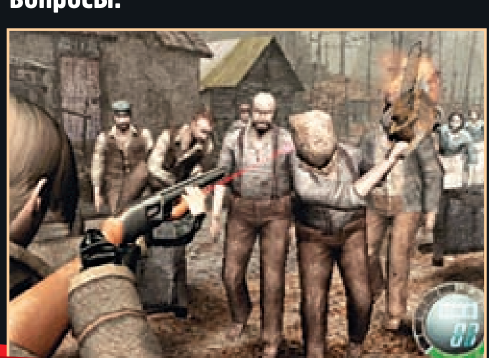
В интервью японскому еженедельнику Famitsu Xbox продюсер игры Дзюн Такэути, заявил, что разработчики планируют поднять частоту обновления экрана до 60 кадров в секунду (в два раза больше, чем выдавал RE4 на GameCube), а это в свою очередь поможет сделать экшн-составляющую игры еще более насыщенной. Планируется и дальше развивать идеи, заложенные в RE4 (что наш журнал может только приветствовать). Одной из особенностей игры планируется показать контраст между жарой и холодом (скорее всего, нас сперва отправят куда-нибудь на экватор, а потом перебросят поближе к полюсу). Для воплощения идей на должном графическом уровне Такэути не исключает возможность использования технологий от сторонних разработчиков, например, графического движка Unreal 3. Он отметил, что многие японские разработчики тратят слишком много времени и денег, на создание собственного движка, вместо того, чтобы сконцентрироваться на проработке геймплея. В ответ на вопрос о сроках выхода, продюсер ответил, что на разработку RE5 уйдет от трех до пяти лет. При этом, после показа видео из игры на предстоящей выставке Tokyo Games Show, о RE5 не планируют рассказывать ничего больше в течение целого года. **- К.П.** ©

2. Основных кандидатов два: Крис Редфильд (главный герой из RE1 и RE: Code Veronica) и Карлос Оливера (наемник из RE3)

КРОВАВАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОДЖОЙСТИКОМ

Специально по заказу нашего постоянного радиослушателя Вэй Хонга ставим его любимую песню Глюкозы "Снег идет"

Тогда мы увидели Chainsaw Controller, то не смогли унять дрожь в руках. Это работает?.. Им, правда, управлять можно?.. А коробочка-то какая!.. После того, как мы вдоволь набегались по редакции с этим джойстиком и дали валерьянки зашедшему на шум охраннику, поневоле возник вопрос: " Кто создатель этакой красотищи?" Как гласил ярлык на коробке, контроллер был изготовлен калифорнийской компанией NubyTech. Нам ничего не оставалось делать, как достучаться в их пиар-службу и, угрожая бензопилой, потребовать Самого Главного Дизайнера. Выкопавшийся из-под лос-анджелесских сугробов Самый Главный любезно согласился ответить на наши вопросы.



Ради такого контроллера главный герой "Зловещих мертвецов" согласился бы отпилить себе и вторую руку

Консоль: **Расскажите о себе, кто вы, что вы, чем вы занимались до того, как начали изобретать оригинальные контроллеры, служили в армии или силовых структурах и много ли фильмов ужасов пересмотрели в детстве?**

Вэй Хонг: Привет. Меня зовут Вэй Хонг и я директор по лицензированию и разработке компании NubyTech. Что я? Я бы сказал, что по большей части я человек, хотя тот, кем я был раньше, вряд ли бы с этим согласился...

Перед тем, как прийти в NubyTech, я работал в областях науки и высоких технологий... Больше всего меня интересовали манипуляции с ДНК и генетические модификации. Армия или спецслужбы? Это секретная информация, я не могу ее разглашать.

До того как мне исполнилось 10 лет, я не видел так уж много фильмов ужасов, но зато я сам был героем многих кошмаров.

К: **Кстати, про фильмы ужасов. Что по-вашему лучше: The Texas Chainsaw Massacre 1974 года или его недавний римейк?**

ВХ: По правде говоря, я был слишком занят собственной резней бензопилой, чтобы уделить внимание этому фильму. Но вообще я





Доктор!? Мне плохо!

отдаю предпочтение классике. У новых фильмов могут быть лучше спецэффекты, но классика в свое время произвела гораздо большее впечатление на ценителей фильмов ужасов.

***К:* В Resident Evil 4 один из самых запоминающихся противников - доктор Сальвадор (Dr. Salvador), такой здоровый мужик с бензопилой в руках и мешком на голове. Не он ли подал вам идею создать Chainsaw Controller?**

ВХ: Вообще-то, думаю, что это я подал идею создания монстра с бензопилой, а не наоборот...

Но, знаете, наблюдение за тем, как работает доктор Сальвадор, - само по себе может подать несколько идей.

***К:* Какие еще аксессуары, кроме Chainsaw Controller, вы разработали?**

ВХ: Я не могу присвоить себе все заслуги по созданию этого контроллера. У нас в NubyTech суперталантливая команда дизайнеров, Именно они сделали большую часть работы. Я всего лишь вдохновлял и помогал. Нанял я их на ближайшем кладбище в последний Хеллоуин.

***К:* Смотрим мы на вашу замечательную окровавленную бензопилу и хотим предупредить, что, не ровен час, эстетствующие личности обвинят вас в какой-нибудь глупости. Вроде того, что ваш контроллер провоцирует подростков на насилие и жестокость.**

ВХ: Я не могу сказать, что наш контроллер может заставить подростков совершать безумные и жестокие поступки. Я думаю, что предрасположенные к жестоким поступкам тинейджеры нуждаются в тщательном внимании со стороны их родителей. Пусть родители решают, какой уровень насилия в развлечениях допустим для таких подростков. А мы в NubyTech даже ввели специальную систему оценок продукции, чтобы родители знали, если устройства предназначены для зрелой аудитории.



***К:* Вы наверняка сотню раз сами проходили Resident Evil 4, какой у вас любимый момент в игре?**

ВХ: Больше всего я проникся сценой, когда Леон добирается до озера. Это предчувствие битвы с водным монстром...

Ну и конечно, всегда интересно "вальсировать" с бензопильщиками.

***К:* Много мороки было переделать контроллер для PS2?**

ВХ: Это было не так просто, как мы думали. Мы старались учесть ту критику, которую получили в адрес GameCube-версии джойстика. Потребовались дополнительные усилия, потому как версия для PlayStation 2 будет мно-о-ого лучше.

***К:* Вы вообще мирный человек в повседневной жизни, у вас часто соседи пропадают?**

ВХ: Я очень, очень мирный человек... Ну конечно, если не полнолуние. У меня нет никаких проблем с законом. И что касается таинственных исчезновений моих соседей... Ну, как я уже говорил, это секретная информация.

Теперь я вынужден просить извинить меня. Пришла пора вернуться в леса, обратно в мою пещеру... Почему бы и вам как-нибудь не нанести мне визит?

Интервью с риском для жизни подготовили Константин ПОДСТРЕШНЫЙ и Игорь БОЙКО



Я не буду играть этим джойстиком, на нем кровь невинных разработчиков!

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

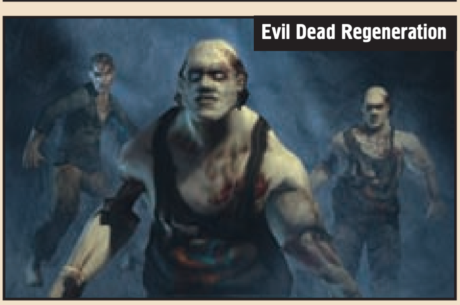
Календаризм, почетный значок сиквела
Фанаты считают часы до выхода. Значок выдается ожидаемым сиквелам.

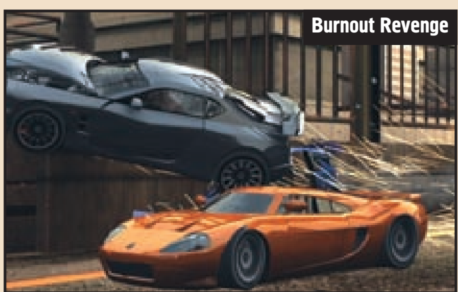
Вы знаете эту игру?
Хит, середнячок или полная ерунда? Кто его знает. Эдакая темная лошадка. Проекты, от которых неизвестно что ждать.

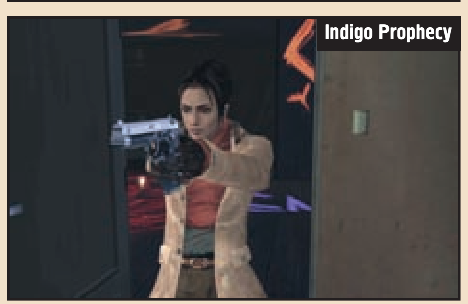
Хит!
Вот выйдет эта игра, на вырученные деньги разработчики построят себе небольшой замок в Альпах, а мы сделаем недельный запас еды и усядемся играть-играть-играть... Потом быстренько сбегаем в магазин за едой и снова играть. В ближайшие месяцы мегахиты не предвидятся.




Battlefield 2: Modern Combat


Evil Dead Regeneration


Burnout Revenge


Indigo Prophecy

Дискотека

Только у нас самые свежие диски!

В этом календаре указаны предварительные даты европейских релизов (некоторые из этих игр уже могли выйти в Японии). Если кто-то из издателей решит перенести сроки выхода, значит такая их издательская воля и ничего уж тут не поделаешь.

PlayStation 2

Игра	Жанр	Издатель	Дата выхода
Commandos Strike Force	FPS	Eidos Interactive	1 сентября
Delta Force: Black Hawk Down	FPS	NovaLogic	2 сентября
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	FPS	Ubisoft	9 сентября
Armored Core: Nine Breaker	Action	FromSoftware	13 сентября
Evil Dead Regeneration	Action	THQ	13 сентября
Urban Reign	Beat'Em Up	Namco	13 сентября
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	FPS	Sony	13 сентября
SnoCross 2 Featuring Blair Morgan	Racing	Crave	14 ноября
Hitman: Blood Money	Action	Eidos Interactive	15 сентября
NHL 2006	Sports	Electronic Arts	16 сентября
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Action/Adventure	Bethesda/2K Games	16 сентября
Tak: The Great Juju Challenge	Action	THQ	19 сентября
RPG Maker 3	RPG	Agetec	20 сентября
D.I.C.E.	Action	Bandai Games	20 сентября
Indigo Prophecy	Adventure	Atari	20 сентября
Burnout Revenge	Racing	Electronic Arts	23 сентября
Heroes of the Pacific	Flight Sim	Codemasters	23 сентября
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Fighting	Midway	26 сентября
The Suffering: Ties That Bind	Action	Midway	30 сентября
Spartan: Total Warrior	Action	SEGA	7 октября
Tiger Woods PGA Tour 06	Sports	Electronic Arts	7 октября
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action/Adventure	Atari	14 октября
Ultimate Spider-Man	Action/Adventure	Activision	14 октября
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Action	Electronic Arts	14 октября
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Action RPG	Activision	14 октября
L.A. Rush	Racing	Midway	21 октября
Battlefield 2: Modern Combat	Action	Electronic Arts	28 октября



Xbox

Commandos Strike Force	FPS	Eidos Interactive	1 сентября
Delta Force - Black Hawk Down	FPS	NovaLogic	2 сентября
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	FPS	Ubisoft	6 сентября
Evil Dead Regeneration	Action	THQ	13 сентября
SnoCross 2 Featuring Blair Morgan	Racing	Crave	13 сентября
Hitman: Blood Money	Action	Eidos Interactive	15 сентября
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Action/Adventure	Bethesda/2K Games	16 сентября
NHL 2006	Sports	Electronic Arts	16 сентября
Tak: The Great Juju Challenge	Action	THQ	19 сентября
Indigo Prophecy	Adventure	Atari	20 сентября
Burnout Revenge	Racing	Electronic Arts	23 сентября
Heroes of the Pacific	Flight Sim	Codemasters	23 сентября
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Fighting	Midway	26 сентября
The Suffering: Ties That Bind	Action	Midway	30 сентября
Spartan: Total Warrior	Action	SEGA	7 октября
Tiger Woods PGA Tour 06	Sports	Electronic Arts	7 октября
Ultimate Spider-Man	Action/Adventure	Activision	14 октября
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Action RPG	Activision	14 октября
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action/Adventure	Atari	14 октября
L.A. Rush	Racing	Midway	21 октября
Battlefield 2: Modern Combat	Action	Electronic Arts	28 октября

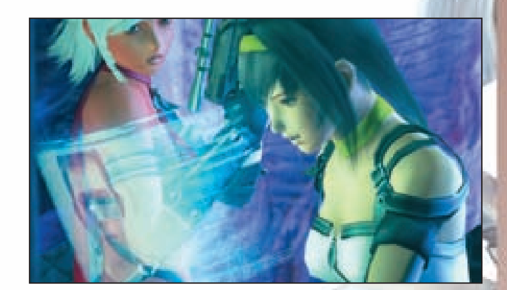


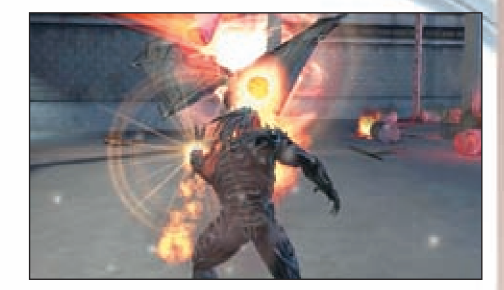
GameCube

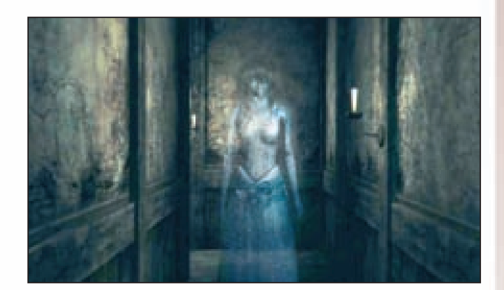
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	FPS	Ubisoft	9 сентября
The Incredible Hulk : Ultimate Destruction	Action/Adventure	Sierra	9 сентября
NHL 2006	Sports	Electronic Arts	16 сентября
Tak: The Great Juju Challenge	Action	THQ	19 сентября
Tiger Woods PGA Tour 06	Sports	Electronic Arts	7 октября
Ultimate Spider-Man	Action/Adventure	Activision	14 октября
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Action	Electronic Arts	14 октября
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Action RPG	Activision	14 октября

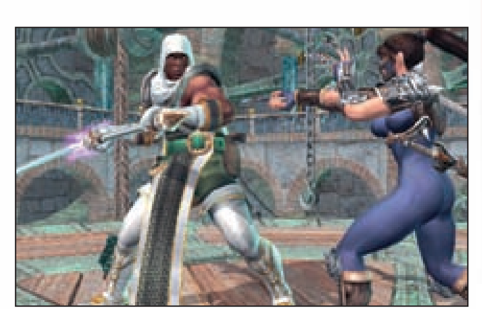
PREVIEW









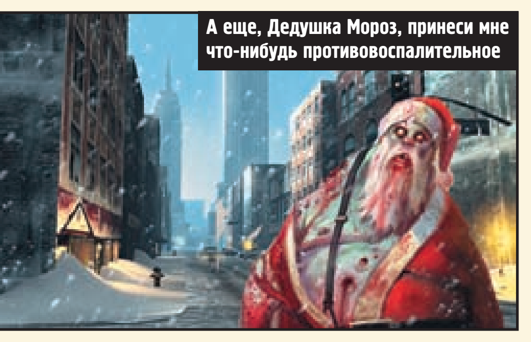


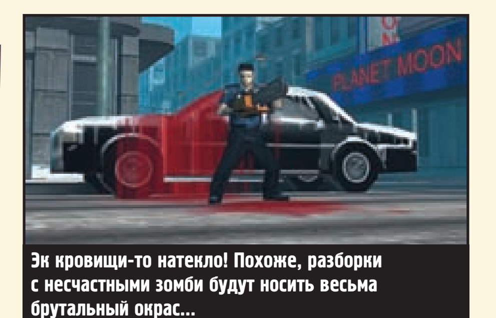
Infected

Neon Knight
Никита Кареев
Дмитрий “Fafnir” Миронов
Махмуд

Жанр TPS
Издатель Majesco Games
Разработчик Planet Moon Studios
Платформа PSP
Дата выхода IV квартал 2005
Сайт www.infected.com

Как-то раз под Рождество в славном граде Нью-Йорке случился знатный шухер - все мирное население ни с того ни с сего стало превращаться в кровожадных монстров. И лишь молодой полицейский

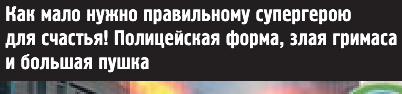

А еще, Дедушка Мороз, принеси мне что-нибудь противовоспалительное

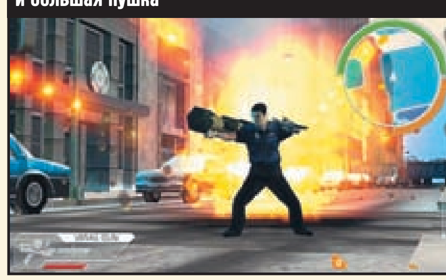


Эк кровищи-то натекло! Похоже, разборки с несчастными зомби будут носить весьма брутальный окрас...

Стивенс остался неподвластен таинственной заразе... Оригинальное начало, не правда ли?

Впрочем, если не принимать во внимание завязку (которая “немного напоминает” Resident Evil 2 и Parasite Eve), то в целом владельцев карманной приставки PlayStation Portable ожидает достаточно любопытный и амбициозный проект. Студия Planet Moon, порадовавшая нас безумным Armed&Dangerous, обещает создать в высшей степени динамичный, увлекательный и кровавый экшн с видом от третьего лица. Сумасшедшая скорость геймплея, неплохой арсенал методов борьбы с противниками и высокий уровень графики - вот три кита, на спинах которых разработчики намерены построить свою вселенную. Также ожидается увлекательный многопользовательский режим, в котором каждый игрок сможет создать собственного персонажа и сразиться посредством беспроводного соединения Wi-Fi с живыми оппонентами. **- *N.K.***


Как мало нужно правильному супергерою для счастья! Полицейская форма, злая гримаса и большая пушка



Eyedentify

Жанр Симулятор Чарли
Издатель Sony Computer Ent.
Разработчик Не объявлен
Платформа PS3
Дата выхода 2007

Мы все привыкли к тому, что разного рода железки делаются под какие-то игры. Джойстики для авиасимуляторов, рули - под автосимуляторы, и так далее. Но шаг, который сделала Sony, попросту беспрецедентен. Господа хорошие, недолго думая, взяли и анонсировали для PlayStation 3 игру, заточенную специально под свой девайс EyeToy. Если вы вдруг забыли, EyeToy представляет собой камеру, напичканную сенсорами и отлавливающую движения игрока. Собственно, геймпадам остается только уныло покрываться пылью и плесенью где-нибудь в нижнем ящике дедушкиного стола.


Типичные жительницы фабричного района мегаполиса вышли на прогулку

Известно о Eyedentify немногое. Действующие лица - две весьма красивые особы, выполняющие разные опасные задания. Игрок представляет собой эдакого наводчика-хакера, почти главное лицо всех шпионских фильмов с секретненькими агенточками в главной роли. Он наблюдает за происходящим, отдает ценные указания своим подружкам, а взамен получает выполненные миссии и разного рода фразы типа “эй, а ты чего смеешься?” - это когда ему вдруг захотелось улыбнуться (все фиксируется камерой, помните?). В общем, полное согласие и взаимодействие сторон.

По ходу дела видеоизображение игрока проецируется на все экраны, возникающие в игре, включая даже (страшно подумать) голографические. Девчонки ожидают команд и с фразами “Вот черт, ну где он там запропастился?” лихорадочно накручивают ручки взрывных машинок и автоматических мясорубок. А команды, похоже, отдаются либо знаками, либо устно. Понятно, что такое возможно лишь при тотальном ограничении словарного запаса игрока, ибо будь наша пиэска хоть семи пядей во лбу, распознавалкой речи она не заражена.

Картинка в Eyedentify просто потрясающая даже на том единственном ролике, который есть в распоряжении журналистов. Супер-пупер-многополигональные девчонки с большущими глазками, поблескивающими при виде очередной жертвы, и сочные краски окружающей действительности - как раз то, что доктор прописал. **- *M.***


Кхе... И вообще, Большому Брату слава!

I-8 (рабочее название)

Жанр FPS
Издатель SCE
Разработчик Insomniac Games
Платформа PS3
Дата выхода Не объявлена
Сайт www.insomniacgames.com

С появлением незабвенного Halo жанр FPS на игровых консолях обрел второе дыхание. Можно было даже не сомневаться в том, что для приставок нового поколения будет анонсирован ряд проектов в этом жанре. Так и случилось, когда Sony объявила несколько очень вкусных экшн-тайтлов. Один из них - пока еще безымянный шутер от Insomniac под кодовым наименованием I-8 (по слухам переводится как "восьмая игра Insomniac").

Как и в случае с Killzone 2, практически вся информация о новой игре сводится к короткому видеоролику. Что сразу было подмечено на интернетовских форумах, так это большая натуралистичность видеофрагмента из I-8 по сравнению с его основным конкурентом. Если в ролике Killzone 2 все выглядит как хорошо поставленное кино, то в случае с I-8 показанное действительно напоминает находящийся в процессе разработки геймплей. Так, невооруженным взглядом видны "недостатки" вроде одного типа оружия у всех действующих лиц, отсутствие анимации перезарядки и бросания гранат. Складывается ощущение, что нам и впрямь показывают отрывок из настоящей работающей игры. И игра эта выглядит весьма впечатляюще.

Игровой процесс в I-8 более всего тяготеет к смеси Call of Duty с теми же Killzone и Halo. Судя по всему, сюжет развивается в период некой глобальной войны. Поначалу даже кажется, что перед нами очередной шутер на тему Второй мировой: орущие толпы пехоты, штурмующие укрепления противника, различная техника, бомбардировки, ожесточенные перестрелки на фоне разрушенных городов. Но на самом деле I-8, как и Killzone, вовсе не исторический шутер, а научно-фантастический. И появляющиеся следом за солдатами большие и малые монстры тому подтверждение. Похоже, что и в этот раз разработчики решили одним махом снять сливки с обоих популярных направлений жанра.

Кадр в духе Medal of Honor/Call of Duty. В глаза бросаются нарисованные на текстуре лямки на рюкзаках солдат. Все-таки еще не полный фотореализм



Как и следовало ожидать, графика в I-8 выше всяческих похвал. Многоядерный Cell и новый супер-чип от Nvidia работают на полную: то и дело перед камерой разверзаются красочные взрывы, рассыпается на осколки под ударами свинца детальное окружение, бегут и гибнут в бою десятки высокодетализированных персонажей. Не менее трудолюбиво работает физика: подорванные автомашины взмывают в воздух и падают, хлопая отваливающимися дверями, а взрывы ручных гранат разбрасывают по сторонам безжизненные тела павших недругов. Впрочем, нельзя исключать что интерактивности во всем этом пиршестве окажется немного. К сожалению, пока ничего нельзя сказать об искусственном интеллекте персонажей будущей игры, равно как и о том, позволят ли командовать союзниками, либо весь процесс будет напоминать театральное представление. Мы все же склоняемся ко второму варианту.

В последнее время стали чрезвычайно популярны огромные паукообразные пришельцы. Дело Уэллса живет и побеждает

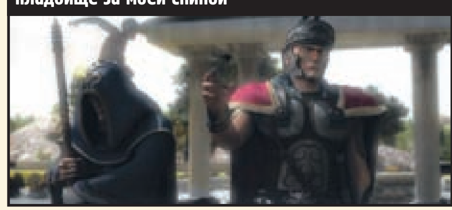
Insomniac Games прежде всего известна сериями замечательных аркад: Ratchet & Clank и Spyro. При этом разработчики все же имели опыт создания FPS. В далеком 1996 году для PlayStation Insomniac выпустили шутер Disruptor, весьма высоко оцененный как игроками, так и критиками. Остается надеется, что I-8 будет, как минимум, столь же удачным проектом и потеснит столпов в лице Unreal Tournament 2007 и Killzone 2. - ***Н.К.***

Theseis

Жанр TPS
Издатель Majesco Games
Разработчик Planet Moon Studios
Платформа PSP
Дата выхода IV квартал 2005
Сайт www.infected.com

Вот так и бывает со всеми простыми греческими парнями по имени Андроникос Калогеру, когда они идут ремонтировать разную домашнюю технику по какому-то непонятному адресу. Снимаешь чехольчик, а перед тобой неизвестная машинка, которая, к тому же, срабатывает и отправляет тебя в какую-то параллельную вселенную. А может, и не совсем параллельную, а очень даже нашу, только в прошлое. И теперь придется покорячиться, чтобы не наделать разных неприятных дел, способных изменить наше с вами настоящее, да и будущее тоже.

Будь с нами, грек, иначе останешься вон на том кладбище за моей спиной



Такой незатейливый сюжетец, который будет, по заявлению разработчиков, тесно переплетаться с древнегреческой мифологией. Игроку предлагается множество разных финалов, в зависимости от того, что он выберет в процессе игры. Какая-то часть Theseis будет проходить в современных Афинах, причем начинка этого древнего города обещает быть очень даже насыщенной - разработчики клянутся, что в игре будет куча разных локаций, оформленных в самых разных стилях, начиная с древних и заканчивая самыми модерновыми.

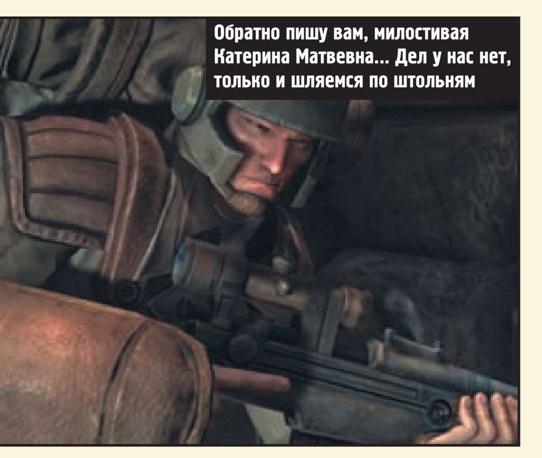
Вкупе с очень даже симпатичной картинкой все это, по идее, должно обещать красивую и насыщенную игру. Которую, впрочем, придется ждать еще с годик. - ***М.***

Вышел ежик из тумана, вынул посох из кармана...



Wild Warhawk

Жанр Action
Издатель Sony Computer Ent.
Разработчик Incognito Ent.
Платформа PS3
Дата выхода Не объявлена
Сайт www.incognitostudio.com


Обратно пишу вам, милостивая Катерина Матвевна... Дел у нас нет, только и шляемся по штольням


Ну, как же они любят Перл Харбор!

Есть мнение, что Некто делает Некую Игру под жутким названием. Эта игра будет представлять собой адскую помесь Halo, Star Wars и (присядьте, вы взволнованы) Crimson Skies. Эдакий летуче-бегающий шутер с элементами из всех трех игр. Для тех, кто чрезмерно возбудился, повторяем: слухи это. Ибо если такое выйдет, игровая индустрия резко впадет в коллапс, потому что дальше выпускать будет нечего. Но, на всякий случай сообщим детали, чтобы вы знали, кто виноват. Сюжет неизвестен. Место действия - тоже. Главные действующие лица, разумеется, неизвестные, пока лежат в инкубаторе, готовые вылупиться, по слухам, через год.

А известно вот что: две тыщи врагов одномоментно на экране, куча миссий, в периодически меняющейся среде - вот ты на своих костях бегаешь, а на этой фотке уже самолетом управляешь. Дальнейшее будущее, увы, пока плавает в тумане, и пророчество начинает терять силу, остаются только картинки в недетском разрешении.

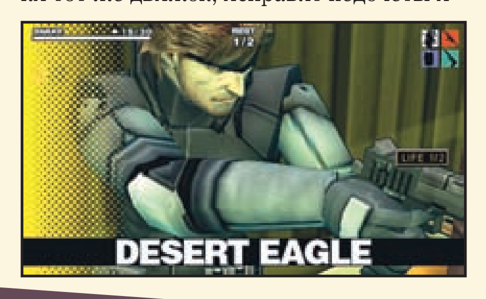
Ну, чего... Вроде красивенько, ничего не выпирает. Обмундирование у солдат, опять же, прямо со склада, только топорщится чуток. Самолеты, видимо, украденные у японцев в период Второй мировой, но подлатанные и подкрашенные. Пока не страшно.

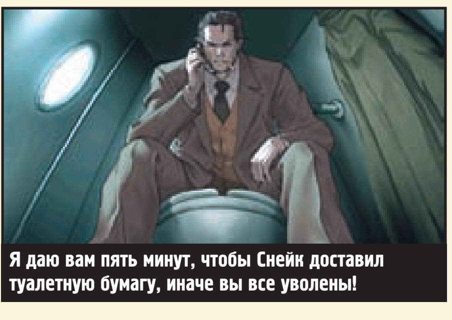
Короче говоря, если слух обрастает скриншотами, то это уже не слух, а почти релиз. Тем не менее, информации о Wild Warhawk слишком мало, чтобы говорить об игре предметно. Зато есть повод пофантазировать. ***- М.***

Metal Gear Ac!d 2

Жанр Turn-Base Action
Издатель Konami
Разработчик Kojima Productions
Платформа PSP
Дата выхода 15 ноября 2005
Сайт www.konami.com

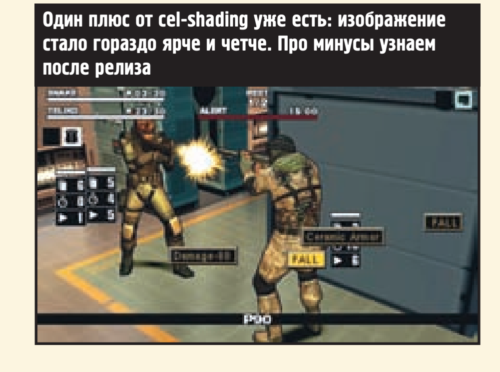
Только-только мы успели поделиться мнением о Metal Gear Ac!d, как выяснилось, что в Konami уже давно идет разработка полноценного сиквела. Вот скажите, по какому стереотипу строятся продолжения игр? Оставят разработчики тот же движок, исправят недочеты и




Я даю вам пять минут, чтобы Снейк доставил туалетную бумагу, иначе вы все уволены!

добавят пару новых фич. Как итог: фанаты довольны, а создатели гребут деньги бульдозерами. В принципе, этим же путем решила пойти и Kojima Productions. Но есть одно “но”: к движку прикручена возможность вовсю использовать cel-shading (технология, при помощи которой трехмерное изображение становится похоже на двумерно-мультяшное). Решение спорное и неординарное. История знает много случаев, когда cel-shading послужил причиной провала той или иной игры. Хотя бывают и исключения. Например, The Legend of Zelda: Wind Waker смотрелась как какой-нибудь диснеевский мультфильм с высоким бюджетом и стала вполне себе успешной. В остальном же MGA2 будет походить на прародителя. Добавятся новые карты, а система подачи сюжета в виде комикса будет переработана. Плюс, разработчики игры обмолвились о том, что в истории сиквела появится Оцелот. Маленькая деталь, а фанаты уже бегают от радости и вопят во весь голос: “Жив курилка, жив!”. А уж мы-то как рады! ***- Д.М.***

Один плюс от cel-shading уже есть: изображение стало гораздо ярче и четче. Про минусы узнаем после релиза



Okami

Остров Солнца

Жанр Nature Adventure
Издатель Capcom
Разработчик Clover Studio
Платформа PlayStation 2
Дата выхода II квартал 2006 (Европа)
Сайт www.capcom-europe.com

Хемингуэй когда-то сказал: "Мир - это прекрасное место. И за него стоит бороться". Со второй половиной я согласен
К/ф "Семь"

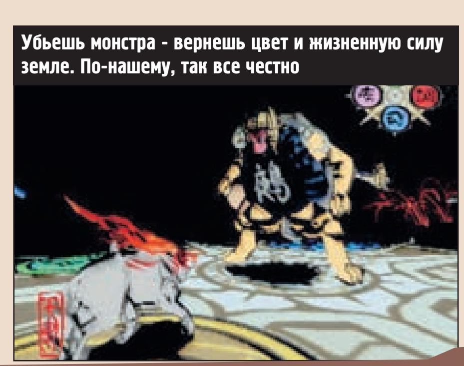
Говорят, начинающим всегда везет. Поэтому Steel Battalion - дебют молодой студии Clover Studio - многие восприняли как нечаянную радость. Время показало, что не было ничего случайного: разработчикам понадобилось 3 года и еще два релиза, чтобы доказать свое умение создавать уникальные игры. Okami - новый проект студии не станет исключением.

Сюжетная линия игры основана на японской мифологии и преданиях. Возродившийся к жизни монстр Орочи сжигает и уничтожает все на своем пути. Без малого весь мир превращен в безжизненную пустошь. Те немногие люди, которым удалось выжить, укрылись в маленькой горной деревне. Сжалившись над ними, богиня Солнца Аматерасу решает спуститься на Землю в облике белой волчицы, чтобы защитить людей от темных сил и спасти мир от вымирания.

Проект Okami - зрелище визуально совершенное. Графика напоминает живопись суми-э средневековых японских художников: черная контурная обводка предметов, полутона, красная печать мастера в левом нижнем углу и зернистая поверхность рисовой бумаги. Созданные авторами природные декорации притягивают глаз удивительным разнообразием. Вот только что вы шли в сумраке по черной выжженной земле, где не слышны трели птиц и нет ни одной травинки, одни лишь тлеющие стволы деревьев. В следующий миг вы уже путешествуете по зеленому бамбуковому лесу, плавно переходящему в по-осеннему рыжую березовую рощу. Оттенков желтого, зеленого и красного сосчитать невозможно. Уже сейчас понятно, что Okami - настоящая феерия формы и цвета.

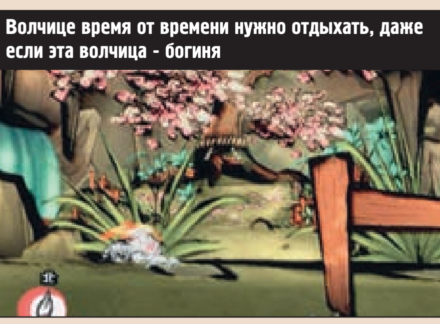
Жанровую принадлежность игры авторы определили как Nature Adventure. Нам придется много путешествовать, исследуя мир, помогая людям и знакомясь с традициями и культурой Японии. В своих странствиях Аматерасу предстоит встретить на своем пути много сверхъестественных существ (большинство из которых также взято из фольклора). Некоторые из них могут помочь вам, дав дельный совет или указав путь. К таковым, например, относится повелитель драконов Риндзин, живущий на дне океана. Впрочем, куда больше на вашем пути окажется врагов. Это и крылатые демоны Тэнгу, обитающие в горах, и коварный Нуе со своим приспешником Ама Яку, доставляющий много бед и страданий жителям деревни, и лисица-оборотень, проникающая в селение людей в облике человека, чтобы наслать порчу и болезни на жителей.

Эта деревня - последнее пристанище людей



Убьешь монстра - вернешь цвет и жизненную силу земле. По-нашему, так все честно

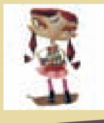
Волчице время от времени нужно отдыхать, даже если эта волчица - богиня



Сражения в игре происходят в реальном времени. В битвах Аматерасу может использовать атакующие, защитные приемы, магические заклинания и привязанное к спине бронзовое зеркало. По ходу игры можно совершенствовать боевые навыки, умения, а также приобретать новые способности на заработанные от выполнения заданий и в схватках с монстрами очки опыта. Одной из инноваций стало введение такого инструмента, как "Небесная кисточка". Например, нарисованные вами белые завитки на небе преобразуются в порывы ветра, а черные пятна - в дымовую завесу, дезориентирующую врага на некоторое время. Также кисть можно использовать, чтобы добраться до недоступных мест, например, нарисовав мост через реку, или виноградную лозу, ведущую к высоким скалистым уступам. Согласитесь, оригинально?

Об особенностях проекта можно рассказывать еще долго, настолько интересной и многогранной задумана эта игра. Видно, что Clover Studio при разработке Okami в первую очередь метила в сердце японской аудитории, но в итоге заинтересовала весь мир.

АВТОР
Ольга КРАПИВЕНКО



Рассвет зловещих мертвецов

Жанр TPS
Издатель Capcom
Разработчик Capcom Production Studio
Платформа Xbox 360
Дата выхода Не анонсирована
Сайт www.capcom.com

У нас дух захватывает от "мучительного упоения" описаниями переправы через Березину, Лиссабонского землетрясения, Лондонской чумы и резни в Варфоломеевскую ночь. Но потрясает в этих описаниях именно факт, действительность, история. Окажись они выдумкой - мы прочли бы их с отвращением.
Эдгар По. "Преждевременные похороны"

Вы не поверите. Вы просто не поверите. Тут такое дело, даже не знаю, как бы вам сообщить - ситуация из ряда вон выходящая. То есть можно было ожидать всего, но такого! Ладно, не будем ходить вокруг да около: Capcom делает новую игру про... зомби. Представляете? Что, правда, представляете? И не удивлены? А, черт, забыл, новость-то не вся. Так вот, Capcom делает новую игру про зомби... и это будет НЕ очередной Resident Evil!

Более того, идеолог и главный дизайнер проекта Кейдзи Инафуне (Keiji Inafune) волевым движением сдвинул Dead Rising с протоoften дорожки обычного survival horror'а. Лозунг его новой игры: "Встретить одного зомби не страшно - страшно встретить тысячу зомби".

Аццкий шоппинг

Сюжет Dead Rising - не что иное, как вольное прочтение шедевра мировой зомби-классики, ужастика Dawn of the Dead, созданного Джорджем Ромеро еще в 1978 году. Суть фабулы проста: в небольшой американский городок приезжает бывалый фотожурналист Фрэнк, который прошел не одну войну и свыкся с всевозможными экстремальными ситуациями. Цель у Фрэнка, как и у любого специалиста данной профессии, - отыскать жареное: какую-нибудь сенсацию, которая потрясет всех и позволит получить знаменитую Пулицеровскую премию. Фрэнк заходит в местный универмаг (точнее, его увеличенную версию, называемую на Западе мегамолом) с мыслью затариться продуктами и неожиданно находит свою сенсацию , правда, та оказывается скорее не жареная, а гнилая, хотя и способная передвигаться на задних конечностях. Другими словами, журналюга обнаруживает, что зомби в городке являются подавляющим расово-этническим большинством. Которому очень не вовремя вздумалось заглянуть в мегамол за свежим, еще живым мясом.

А дальше, как водится, от нашего героя потребуется спасение мира, который в данной игре центрирован на собственной заднице главного персонажа: задача минимум и максимум для Фрэнка - продержаться в магазине десять дней до прихода помощи извне. Никаких душевных метаний и прочих психопатических задвигов, никаких исчезнувших жен и пропавших без вести дочек президентов - только чистое, незамутненное выживание во враждебно настроенной среде. Все гениальное просто.

При съемке этого скриншота ни одного зомби не пострадало. Зато потом...



Чем заняться мертвецу в универмаге

Как будет строиться "одиночная кампания" в Dead Rising, пока неизвестно. Но косвенные упоминания и демонстрационные версии игры, показанные на E3 в начале лета, намекают на наличие миссий, каждая из которых будет проходить в каком-нибудь из отделов огромного храма торговли. И в каждом из этих отделов главного героя ждет очередная встреча со старыми (не)добрыми умертвиями, прущими на него в совершенно неприличном количестве. Вот здесь и кроется основная фишка Dead Rising: тебя мало, их много - что делать? Использовать подручные средства, вот что! Все товары на полках, стойках и лотках мегамола доступны, т.е. их можно взять и использовать как оружие (или метательный сна-



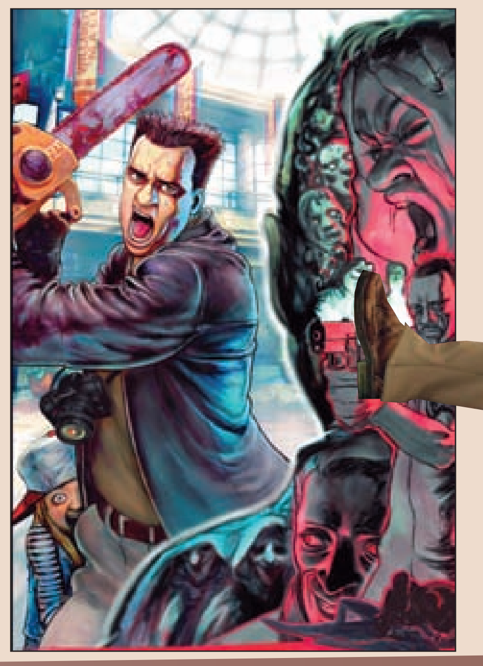
Отцепитесь! Да отцепитесь от меня! Написано же - "Овощи"! Мясо отделом дальше!

АВТОР
Com.Andor





ряд) в нелегкой борьбе с наседающими зомби. Обилие вариантов действия и тактических приемов водопадом обрушивается на игрока, во всей красе демонстрируя просторы нездоровой фантазии разработчиков. Спорттовары? Чем лыжи и клюшки хуже дубин и копий? Берем и используем, кромсая и протыкая медлительных противников. Тяжелый шар для кегельбана сработает еще лучше: пускаем его в группу зомби, и те оседают, получив массовый перелом ног. Про летные характеристики и ударную мощь гантелей упоминать даже не стоит. Перейдем в отдел инструментов и испробуем на мертвых друзьях все виды молотков, электродрелей, шуруповертов и еще тысячи мелочей, включая прославленную бензопилу. С помощью последней, кстати, можно еще и в расчлененку поиграть - распиленные зомби в ролике Dead Rising аккуратно разваливаются четко по месту сделанного надреза. Но даже бензопила уступает газонокосилке по кровожадности: вы когда-нибудь видели, как зомби один за другим перемалываются мощными секаторами в невообразимый салат из ошметков? В Dead Rising у вас есть шанс это увидеть. Ну а в отдел охоты и рыболовства дохлякам заходить вообще противопоказано, там же есть стойки с огнестрельным оружием!

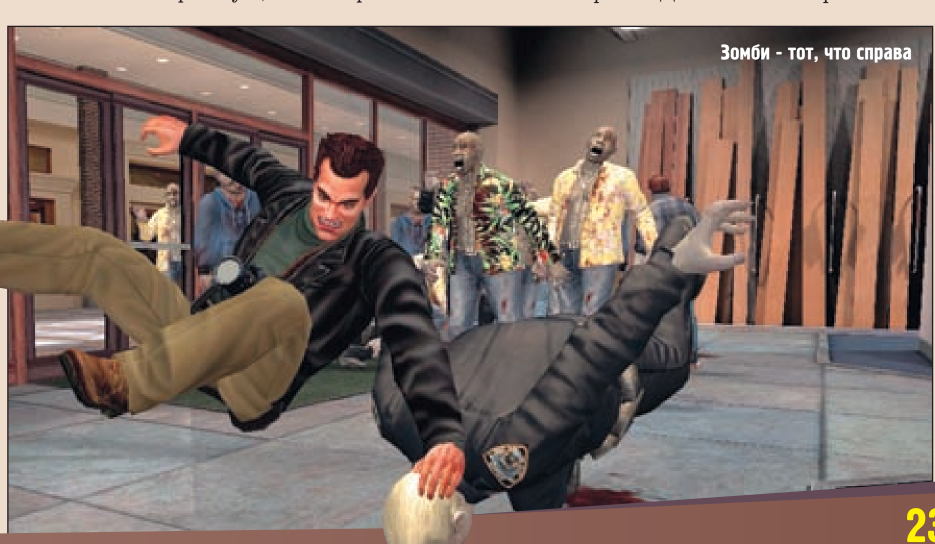


Мертвее мертвого

Как вы уже поняли, сурвайвала с хорором в Dead Rising будет на порядок меньше, чем хардкорного экшна с элементами файтинга. Фрэнк - не тот человек, чтобы бояться других людей, пусть даже мертвых. Начистить рожу нескольким подошедшим слишком близко зомби он способен без всякой рефлексии, чему, собственно, и уделена изрядная часть игрового процесса. Взяв какой-нибудь предмет, Фрэнк может наносить им обычные удары, кинуть в противника или накопить энергии для суперудара, от которого предмет, скорее всего, сломается, но зато нанесет знатные повреждения. Применение предметов не ограничивается опцией "фулл контакт", иногда обнаруженные подручные средства дают и тактическое преимущество в сражении. Самый банальный пример: напяленное на голову зомби ведро лишает его возможности атаковать главгероя. Огнетушители хорошо работают для одновременной дезориентации целой толпы невероятного противника, а любой технический бочонок с пропаном превращается в мину, к которой врага надо подманить, затем отскочить подальше и подорвать метким выстрелом.

О выстрелах: да, стрельба будет, хотя и в ограниченных количествах. Сам по себе этот режим игры будет похож на стандартный шутер от третьего лица: Фрэнк достает пистолет, камера смещается ему за спину, одна из аналоговых ручек управляет появившимся перекрестием прицела.

Но основной составляющей в Dead Rising будет все же рукопашная, а не стрельба. Да и как ей не быть основной, если главного героя снабдили таким великолепным набором ударов. Фрэнк явно стажировался в американском рестлинге, потому что ему ничего не стоит подхватить зазевавшегося зомби и зашвырнуть его в гущу себе подобных. Зомби-одиночек Фрэнки, не гнушаясь, берет за затылок и, налегая телом, со всей дури шмякает головой об пол, разбрызгивая полуразложившиеся мозги во все стороны. Даже самые страшные



Зомби - тот, что справа

моменты игры, когда зомби обступают журналиста со всех сторон и уже начинают обжевывать края его куртки, еще не говорят о неминуемом Game Over. Достаточно лишь схватить ближайшего врага за ноги и выполнить прием "мельница", закрутившись вокруг своей оси и раскидывая зомби во все стороны телом их же собрата.

Умереть - не встать!

Хотя Dead Rising создается под Xbox 360, графика игры не блещет изысками. Качество картинки совершенно осознанно здесь принесено в жертву количеству действующих э... лиц. Зомби то есть. Лозунг насчет тысячи встреченных зомби - не бахвальство, а самое натуральное описание игрового процесса: сразу в нескольких роликах Dead Rising есть сцена, где камера пролетает над МОРЕМ голов зомби, полностью забивших собой длиннющий автомобильный туннель. Что важно, сцена эта на игровом движке: головы шевелятся, тела двигаются. Конечно, такая ватага будет являться игровым апофеозом, но и кадры обычного геймплея показывают не единицы, а десятки зомби, непрерывным потоком хромающих в сторону Фрэнка.

Еще одним козырем проекта является физика, точно просчитывающая поведение не только этих хромоножек, но и всех игровых объектов, т.е. товаров на полках мегамола. В теории это позволит создавать очень реалистичные картины классического массакра зомби с живописно разбросанными повсюду конечностями и телами.

Если судить о Dead Rising в целом, то напрашивается четкое сравнение не только с Dawn of the Dead, но и не менее знаменитой сагой Evil Dead. Количество черного юмора в игре и фильме очень схоже: такой же нагловатый главный герой, готовый ломать и крушить, такие же вроде как страшные зомби, но лишь до того момента, как их начнут кромсать всеми известными науке садизма способами. Да что там, вы просто взгляните на кошмарную репу Фрэнка. Где еще вы видели такого безобразного главного героя? Не какая-то там фифочка ясноглазая, настоящий мужик: нос картошкой, брови - как амбразура для глаз, подбородком только орехи колоть.

В Dead Rising по всему виден завуалированный стеб разработчиков и над нынешним стандартом расписных героев, и над сложившимся жанром survival horror в целом. А что может быть лучше хорошей дозы черного юмора, да еще и приправленного динамичным экшном в нестандартной обстановке современного универмага?.. (*нет, главный редактор не дождется фразы "только новый Resident Evil", пусть даже не надеется! - прим. авт.*)

©

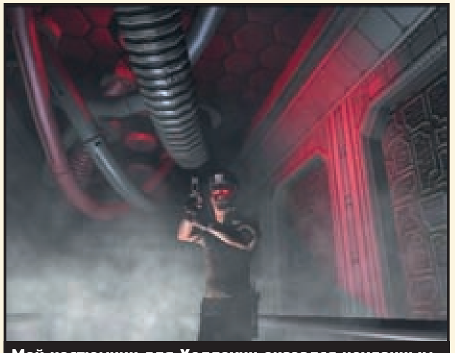


Кто сказал "Хороший полицейский - мертвый полицейский"? Мертвый еще хуже!

Чертъ

Ну да ладно, за престиж
Разве черта не простишь!
Вот тебе пятак на водку
И катись куды хотишь!..
Леонид Филатов.
"Про Федота-стрельца"

До чего же разносторонними бывают иногда интересы у разработчиков. Компания Terminal Reality, известная в миру как создатель кошмарика Nocturne, авиасимулятора Fly! и аркадно-симуляторно-убей-их-всех Terminal Velocity (может, кто еще помнит такую?), решила вернуться к пугательной тематике.


Мой костюмчик для Хеллоуин оказался неудачным. Все почему-то разбежались

Раб лампы

Катализатором на этот раз послужили мрачные фантазии Клайва Баркера, которому сценариев к "Восставшим из ада" явно не хватило. Результатом его адских измышлений стала ужасная Demonik, в которой игроку придется взять на себя роль некоего духа по имени Volwrath, вызванного на Землю, дабы отомстить нам, подлым людишкам. За что будем мстить, пока не уточняется, но способы мщения вызывают как минимум осторожное уважение.

Начнем с того, что вы, как духом были, так им и остаетесь на протяжении всей игры. Но в одиночку вам не прожить, и поэтому надо ни много ни мало внедряться в сознание людей и управлять ими. Завладей мозгом человечка, заставь его пострелять в своих друзей, аккуратненько выскочи из его лохматой башки и, пользуясь переполохом, залезь еще в кого-нибудь. Только надо учесть, что вне телесной оболочки наш демон долго не проживет. А вот если он, наоборот, поселится в человеке надолго, то этот бедняга будет постепенно приобретать демонические черты: страшную рожу, дреды, как у настоящего Хищника, ну и так далее.

Адские ручищи на службе у зла

Оружие у нашего демона будет, соответственно, чертовское: Рука Дьявола, с помощью которой он сможет воздействовать на вещи с приличного расстояния,

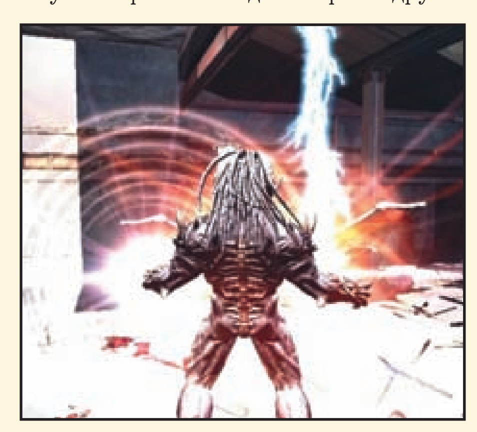
Жанр	TPS
Издатель	Majesco
Разработчик	Terminal Reality
Разработчик	Terminal Reality
Разработчик	Terminal Reality
Сайт	www.demonikgame.com

куча разных проклятий и прочая подобная адская шелуха общим числом до восьми единиц. Причем все эти заклинания можно будет использовать, так сказать, комплексно. Скажем, наслать какую-нибудь заразу на одного из нападающих и, воспользовавшись Рукой Дьявола, закинуть его в кучу себе подобных, где он благополучно скончается, прихватив еще несколько человек. Кстати, эта самая Рука Дьявола очень сильно напоминает такую же фичу в Psi-Ops, что уже заметили многие обозреватели, поспешив окрестить игру "второй Psi-Ops". Но, в отличие от нее, в Demonik можно апгрейдить все заклятия аж до третьего уровня, так что к концу игры наш чертик превратится просто адской машиной для убийства.

Еще одной фичей игры является ее "полная интерактивность". Можно брать и швырять все, что под руку попадется, кидать людей в бассейны с кислотой и наблюдать, как они медленно растворяются, заставляя жидкость булькать и пузыриться, разбивать выстрелами все, что движется и не движется - в общем устраивать дьявольский расслабон.

Теоретически никто не в состоянии справиться с главным героем, но и на старуху бывает проруха - в игру введены охотники за демонами, которым ваши заклятия до лампочки. Они бессовестно пользуются своими преимуществами в охоте за нашим духом, но вот против хорошего крупнокалиберного ствола точно не выстоят. Так что, помимо ментального вооружения, придется еще и запастись парой-тройкой пушек.

Будут, конечно, и боссы, как же без них-то. Причем драться с оными придется уже на ранних стадиях игры. О других тварях, земных и не очень, разработчики пока не распространяются.




Сколько раз говорить анестезиологу, не открывай кран, когда я закуриваю!



Бес в ребро

Графикой игра пока не блещет, по свидетельствам очевидцев, не особо радует и частота кадров, тормоза в маломальски прилично исполненных локациях ужасные. Адские эффекты обещают выглядеть неплохо, но вот модели персонажей могли бы быть и покруче, все-таки речь идет об игре для приставок следующего поколения.

Единственной действительно интересной новостью является то, что на эту же тему сейчас готовится фильм, который, возможно, снимет Джон Ву. Главную роль предположительно будет играть вечный певец на свадьбах Адам Сэндлер, которому по сюжету полагается быть бета-тестером страшной игры. Ну, и так далее...

Но, по большому счету, Demonik пока не впечатляет, хотя разработчики и говорят, что она будет "использовать всю мощь Xbox 360". ©

АВТОР
Махмуд



Десница голема

Жанр RPG
Издатель Microsoft
Разработчик From Software
Платформа Xbox 360
Дата выхода Конец 2005
Сайт www.em-game.net

Со времен моей молодости человечество знало четыре способа частично обойти уравнения Эйнштейна, и еще два позволяли вообще не обращать на них внимания.
Дэвид Брин. "Хрустальные сферы"

Пресловутый Xbox 360 обзаводится все новыми и новыми тайтлами, готовя силы для полномасштабного зимне-весеннего наступления на наши с вами многострадальные головы. На этот раз под окучивание попал сектор RPG, если совсем точно, то JRPG, который и по сей день на 80% является вотчиной заклятого друга Xbox - платформ серии PS.

Исправить сложившуюся ситуацию и вернуть "ядерный паритет" взялась японская команда From Software, в прошлом отличившаяся релизами нескольких игр для теперь уже предыдущего поколения Xbox. Ну а нынче, получив от доброй Microsoft бета-инструментарий новой "Коробки", девелоперы подбивают бабки своему следующему творению: классической японообразной RPG с хитровывернутым названием [eM] -eNCHANT arM-.

Если друг оказался вдруг

"Классичность" будущей ролевухи можно оценить по описанию ее игрового мира, который представляет собой обычную для JRPG смесь паропанка и фэнтези - сочетание гротескной машинерии со старой доброй магией. События происходят на альтернативной Земле, где, собственно, магия с технологией и сплелись в активное производство и использование людьми големов: вроде как роботов, но приводимых в действие не моторами, а волшебным эфиром. Само по себе "оживление" какого-либо материала в этом мире называется Enchant и является одной из стандартных научных дисциплин, которым обучают в местных ВУЗах.

Основной сюжет будущей игры приведет нас в мегаполис Йокогама-сити и засунет за шкирку главного героя Атсумы (Atsuma), студента одной из Enchant-академий, редкостного разгильдяя и лоботряса. Качества, конечно, хорошие, но есть у нашего Атсумы один перк (он же скилл) еще и полезный. Его правая рука: 1) клево светится странными силовыми линиями; 2) обладает необычной возможностью "умерщвлять" оживший материал, т.е. вырубать и обесточивать любой механизм, работающий на магии. Если свести качества главного героя воедино, становится понятно, каким образом в один прекрасный день в Йокогама-сити на волю вырвалась старательно охраняемая enchant-печатями Queen of Ice (суперголем, тысячу лет назад пошедшая войной на род людской, но потерпевшая поражение и приговоренная к заточению на веки вечные).

В общем, придется Атсуме разбираться с последствиями собственного разгильдяйства и спасать город от большой техногенной катастрофы под названием Queen of Ice. В одиночку заниматься спасением, впрочем, не придется: как и в любой нормальной RPG, в [eM] -eNCHANT arM- найдется место для еще четырех главных героев, помимо Атсумы. Рассказать о них стоит, потому что японцы - извращенцы известные, банальщину вроде воин/маг/вор по сотому разу использовать не будут.

Первым среди вторых идет Touya (дать русский вариант произношения не рискну - читайте как хотите). Touya является сокурсником Атсумы в академии, а по совместительству еще и идолом всех студентов, личностью настолько крутой и популярной, что у него есть обширный фан-клуб, куда входят лица не только женскага, но и мужескага полу. По сюжету Touya выступает



Здравствуйте, меня зовут Дура-0184бис, я - ваш новый голем

АВТОР
Com.Andor



[eM] -eNCHANT arM-

Как показывает практика, фургончик фастфуда на колесах - самое распространенное существо в Галактике

вроде предохранителя для Атсумы, т.е. удерживает приятеля от совершения наиболее идиотских поступков.

Другим "побочным" главгероем станет некий Макото (Makoto), тоже студент академии, да еще и, простите, хардкорный гей. Как и положено, кхм, гею, Макото сохнет по Touya и постоянно таскается вслед за ним и Атсумой, донимая обоих своим "романтическим" взглядом на жизнь. Более традиционной альтернативой Макото выступит Карин (Karin), деваха, мастер всевозможных единоборств, прибывшая в Йокогама-сити из Лондон-сити и случайно связавшаяся с компанией Атсумы. Последним в списке идет Рейга (Reiga), файтер, поклявшийся умирающему отцу Карин оберегать его дочку и теперь выступающий то в роли телохранителя, то нравоучительствующего зануды, достающего Карин причитаниями о неподобающем поведении.

Как весь этот холодец с трюфелями покажет себя в процессе прохождения игры, сказать невозможно, но сама по себе подборка героев выглядит интригующе.

Спутники человека

Планы From Software в отношении игрового мира -eNCHANT arM- определенно страдают гигантизмом (кстати, есть информация, что игра на одном DVD не поместится): разработчики вознамерились использовать мощности новой платформы для создания сразу трех огромных городов, по которым предстоит путешествовать компании главных героев. Под "огромными" в данном случае понимается территория "отсюда и до горизонта", привычная больше игрокам в MMORPG, чем обычным консольщикам. Отдельным пунктом в этом смелом начинании идет кошмарная детализация городов, подразумевающая возможность зайти практически в любое из зданий и всласть там пошариться на предмет вкусностей и полезностей.

На фоне подробного описания главных героев и игрового мира в пресс-релизах [eM] -eNCHANT arM- очень скупо выглядят несколько слов, проясняющих ролевую систему и механику. Известно, что сюжетная часть будет линейной, хотя и с изобилием мелких побочных квестов. Боевка, в лучших традициях JRPG, будет включаться как отдельный игровой режим, используя небольшую площадку в качестве поля для разборок с монстрами и систему пауз и меню для выбора действий персонажей игрока.

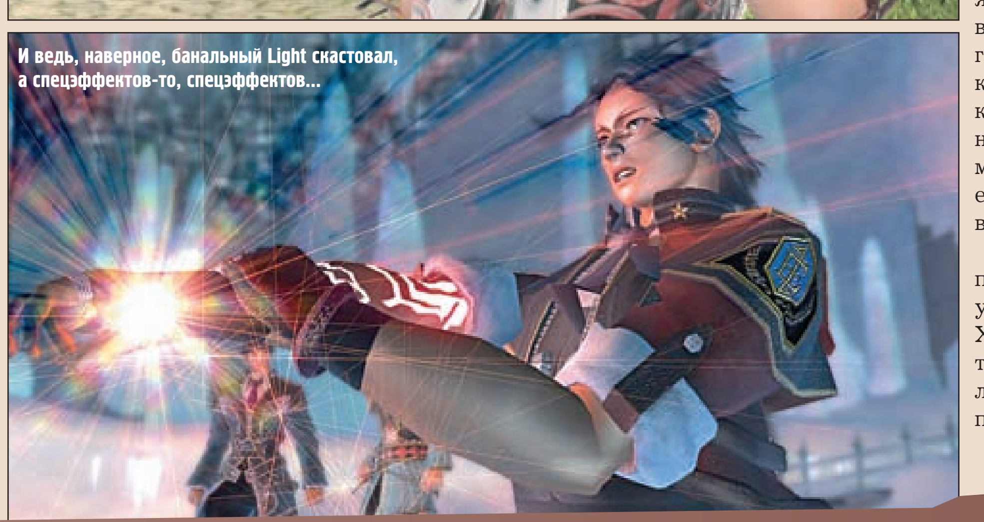
Немного пока известно и о главной фиче [eM] -eNCHANT arM-, которая будет выделять ее среди других ролевух, - возможности создавать големов. Главные герои игры смогут накапливать материалы и эфир (который, к слову, будет еще и универсальной валютой), после чего, варьируя разные комбинации, строить до ста видов всяких боевых големов. Различия между ними будут выражаться в спецвозможностях каждой модели, будь то чисто атакующее существо или, наоборот, обладающее только защитными функциями. Внешний вид големов тоже сильно различается: от традиционно-сказочных огненных элементалей и коней-пегасов до вполне себе антропоморфных сущностей. Например, в небольшом проморолике игры была замечена милая анимешная девчушка-голем, садящая из шестиствольного минигана в какую-то тварь.

Использование созданных големов может дать [eM] -eNCHANT arM- широкие возможности по кастомизации группы главгероев, хотя, скорее всего, держать в команде можно будет только одно магическое существо за раз. Посудите сами: основных персонажей в игре пять, что уже немало, поэтому вряд ли к ним прибавится еще и толпа магических помощников - это все же RPG, а не стратегия.

Выход [eM] -eNCHANT arM- сначала произойдет на японском рынке, причем уже в конце этого года, совпадая с дебютом Xbox 360 в Стране восходящего солнца. Затем From Software займется английской локализацией, сроки окончания которой пока неизвестны.



Ух ты, радость моя: глазки голубые, ушки квадратненькие...



И ведь, наверное, банальный Light скастовал, а спецэффектов-то, спецэффектов...

Fatal Frame 3: The Tormented



За гранью сна

Жанр Survival Horror
Издатель Tecmo
Разработчик Tecmo
Платформа PlayStation 2
Дата выхода IV квартал 2005 (Европа, США)
Сайт www.tecmo.co.jp/product/zero3

Сравнительно немногие в достаточной степени свободны от власти повседневности и способны отвечать на стук извне.
Г.Ф. Лавкрафт.
"Сверхъестественный ужас в литературе"

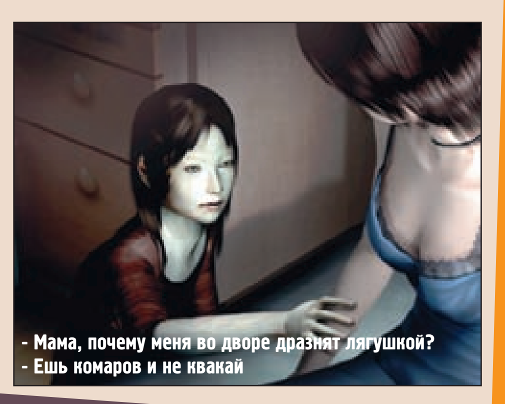
В жанре Survival Horror создан не один десяток игр, повествующих о древнем культе, заброшенном доме, в стенах которого когда-то произошло зверское убийство, и призраках, увязывающихся за каждым, кто в тот дом войдет. Рассказать очередную историю на заданную тему, да так, чтобы она зацепила и игроков, и критиков, - задача непростая. Впрочем, разработчикам из Tecmo, работающим над проектом Fatal Frame 3: The Tormented, это по плечу.

Изнанка реальности

Главная героиня игры - молодая журналистка Рей Куросава (Rei Kurosawa), тяжело переживающая смерть своего жениха Юу Асо (Yuu Aso), трагически погибшего в автокатастрофе.

"Вот и снова утро. Наступил новый день. Я одеваюсь, завтракаю, иду на работу, общаюсь с друзьями - веду обычный образ жизни. Но в то же время все мои мысли поглощены только тобой. Время от времени перед моими глазами вновь возникает твое лицо. Разум говорит, что это невозможно, но сердце... Еще мгновенье - и я в ловушке. Вот я слышу твой голос, чувствую прикосновение твоих рук... Спустя минуту все исчезает, я снова прихожу в себя. И если день еще можно пережить, то ночью становится просто невыносимо. Я вижу тебя в своих снах. Сон стал для меня продолжением нашей жизни. Он как фотография, которую я, просыпаясь, уношу с собой в реальную жизнь. Но в последние дни меня стали мучить кошмары".

Стремясь отвлечься от тяжелых воспоминаний, Рей с головой погружается в работу. А работает она помощником писателя-документалиста Кея Амакура (Kei Amakura). Девушка отправляется в один из заброшенных особняков сделать фотографии для будущей книги. Рей на одной из фотографий с удивлением обнаруживает своего покойного возлюбленного. "В голове хаос, тело безвольно. Я вижу тебя. Но как это может быть? Ведь ты там, в ледяном небытии", - не сумев совладать с нахлынувшими чувствами, она решает вернуться и обыскать дом в надежде найти Юу.



- Мама, почему меня во дворе дразнят лягушкой?
- Ешь комаров и не квакай

Никого не будет в доме?

Оказавшись снова в проклятом доме, Рей сталкивается с душами замученных здесь людей. Изначально они появляются только в ее кошмарных снах, но по мере прохождения игры грань между реальностью и сновидениями постепенно стирается. И чем тоньше она становится, тем опаснее находиться в поместье. Призраки появляются прямо перед героиней, тихой шелестящей походкой проплывают за спиной, исчезая в темной глубине коридоров, молчаливо стоят за окном, лезут из приоткрытых дверей, прячутся под одеялом, хватают руками и настойчиво, но мягко, без намека на личную антипатию, пытаются вытряхнуть из нее душу. Впрочем, даже в пустой комнате находиться зачастую небезопасно. Ведь она только кажется безлюдной... Взгляните в объектив фотокамеры - и увидите чью-то тень, промелькнувшую в полуметре от вас, или фантомную персону, с безразличным взглядом спускающуюся по лестнице. Единственный способ прекратить этот кошмар - разгадать тайну татуировки, неожиданно появившейся на теле Рей. А до этого момента приготовьтесь отчаянно бороться с призраками.

ТЫ НЕ ОДИН

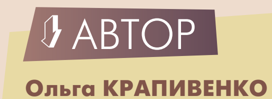
Помимо Рей, авторы ввели в Fatal Frame 3 еще двух играбельных героев.

Кей Амакура - писатель-документалист, близкий друг Рей. Это дядя близняшек Майи и Мио - главных героинь второй части игры. Кей обладает прекрасной физической подготовкой и может передвигать тяжелые предметы (ящики, шкафы), быстро бегать и забираться в недоступные для других героев места (например, на крышу). Однако при этом у героя практически не развито "шестое чувство", и он не способен ощутить приближение призрака.

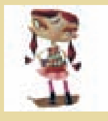
Мику Хинасаки (Miku Hinasaki) - героиня первой части игры. После смерти Юу, Мику живет в доме Рей и работает ее ассистенткой. У девушки наиболее сильно развито "шестое чувство", и она может видеть вещи, недоступные восприятию других героев.



Улыбайтесь, вас снимают!



Ольга КРАПИВЕНКО



Fatal Frame 3: The Tormented


Именно эта обнаженная до пояса девушка с татуировкой - ваш главный враг в игре


А вот и наша старая знакомая Мику. Надеемся она проживет чуть дольше, чем на этом скриншоте

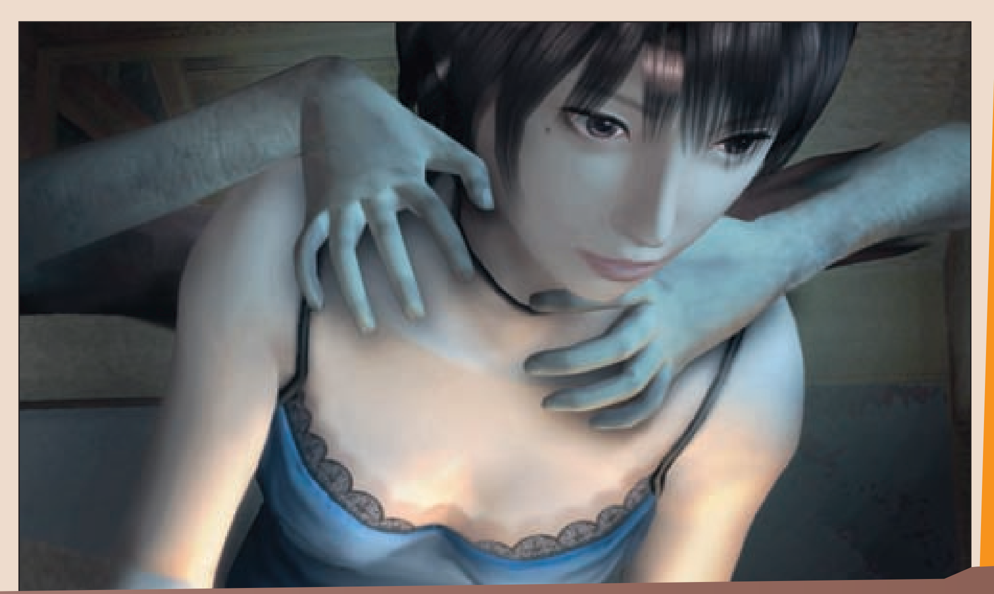
Как и прежде, в качестве средства, изгоняющего духов, в игре используется старинный фотоаппарат под названием "Камера обскура", никакого оружия массового поражения и примитивно-материальных орудий убийства в Fatal Frame 3 не предусмотрено. Фотографируя призраков, вы тем самым поглощаете их энергию, из-за чего они теряют силу и, в конечном счете, умирают. Зачастую 3-5 удачных снимков могут обеспечить победу над беспокойной душой. Но не спешите радоваться, ведь чтобы сделать эти несколько "удачных" кадров, необходимо изрядно помучиться. В лучших традициях азиатских фильмов ужасов бледнолицые духи материализуются из грязной воды, плавно выходят из стен и проникают сквозь пол и потолок. На секунду, застыв на месте, они, уже в следующий миг совершая жуткие ломаные движения, устремляются к вам навстречу, чтобы заключить в смертоносные объятья. И надо отдать должное, появляются призраки, как правило, неожиданно и передвигаются достаточно быстро, а если уж вцепятся в героя, то запросто могут отнять за раз до половины жизненной энергии.

Что же касается нашего средства экзорцизма, то его необходимо постоянно совершенствовать, так как изначально убойная сила фотоаппарата слаба да и радиус действия весьма ограничен. Модернизируя камеру с помощью различных линз и магических камней, можно увеличить диапазон действия, скорость съемки и наносимый максимальный урон врагам. Также станут доступны дополнительные функции, позволяющие, например, автоматически отслеживать передвижение противника, обездвиживать его на некоторое время или видеть скрытых призраков.

Что касается головоломок (коих в игре весьма немало), то все они решаются также с помощью камеры. Так, например, сфотографировав запертую дверь, можно увидеть на снимке изображение совершенно другого места. Такая дверь откроется только в том случае, если вы найдете и сфотографируете локацию, полностью соответствующую снимку. Подобным образом на снимках могут проявляться подсказки, необходимые для решения загадок, и логические ключи.

Кто играет с нами?

Fatal Frame 3: The Tormented предназначена не для слабонервных людей. Ведь игры этой серии всегда были одними из самых пугающих в жанре Survival Horror. Атмосфера страха искусно поддерживается благодаря прекрасному визуальному ряду, звуковому сопровождению, продуманной до тонкостей сюжетной линии и досконально проработанному игровому процессу. Приплюсуйте неистребимый дух фатализма, пронизывающий каждую часть игры от начала и до самых финальных титров. Слагая мрачную поминальную песню о героях, которым никогда и нигде не будет покоя, авторы выпускают помеченных смертью персонажей в сгущающуюся вокруг них темноту пустых коридоров, лестничных пролетов, комнат и улиц. Безысходность - вот что действительно страшно. И зачастую, как бы вы ни старались, количество новых надгробных камней на кладбище все равно не уменьшится. А таинственный дом с призраками так и останется стоять, ожидая следующих посетителей, которые будут обречены стать новыми жертвами. ©



СТРАШНО ТЕПЕРЬ И НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

В последнее время персонажи восточных фильмов ужасов и американских римейков оных просто оккупировали кинотеатры. Длинноволосые женщины с синюшным телом на ранней стадии разложения, мрачные мальчики и девочки, с укоризной взирающие из темных углов, зловещие звонки и видеокассеты - все это уже порядком приелось. Компания Tecmo решила поведать свою историю об обитателях потустороннего мира и подписала с DreamWorks Studios соглашение об экранизации серии Fatal Frame. Продюсером и сценаристом фильма выступит Джон Роджерс. Джон не понаслышке знает о страшных фильмах: именно он написал сценарий к ужасной "Женщине-кошке". Выход картины намечен на лето 2006 года.

Поверь глазам своим



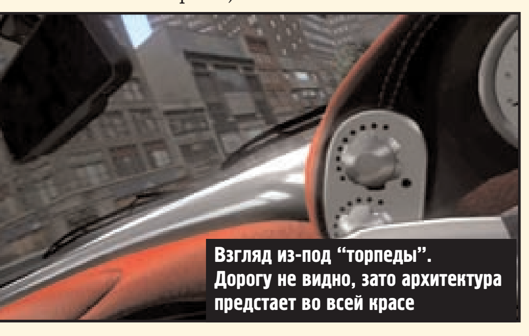
- Куда это двадцать два гонщика так летят?
- Как куда? Кто приедет первым - получит приз.
- Первый-то понятно, а остальные куда торопятся?

Во время презентации проекта на E3 сотрудники Bizarre Creations очень долго доказывали посетителям стенда, что в представленном на суд зрителей минутном видеоролике графика не заранее отрендерена, а воспроизводится в режиме реального времени. Раньше подобные визуальные красоты считались пределом мечтаний, но скоро прекрасное далеко станет совсем близким. Осенью на Xbox 360 такой уровень картинки будет суровой правдой жизни. По крайней мере, в это искренне хочется верить.

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Microsoft
Разработчик	Bizarre Creations
Дата выхода	IV квартал 2005
Платформа	Xbox 360
Сайт	www.bizarrecreations.com

Правда и ничего, кроме нее

На скриншотах каждый автомобиль выглядит с иголочки: лучики солнца отражаются на капоте, дорога окрашивает боковую часть в более темный цвет… При желании можно разглядеть, как на отполированную до блеска поверхность реалистично ложатся тени преследующих соперников. Высокая степень детализации не обошла стороной и салон. От глаза программистов не ускользнула даже такая ничтожная деталь, как выдавленные на руле условные обозначения (например, стрелочки для включения сигнала поворота).



Взгляд из-под "торпеды". Дорогу не видно, зато архитектура предстает во всей красе



Еще один модный графический эффект: из-за высокой скорости клеточки забора слились в единое целое

В Project Gotham Racing 3 ожидается ровно 80 "лошадок". На данный момент не известно, все ли они будут соответствовать своим реальным прототипам, или же некоторые из них окажутся плодом фантазии разработчиков. На E3 удалось увидеть, как представители гоночного семейства Ferrari, Dodge и Lamborghini колесили по центральным улицам Рима, Токио и Нью-Йорка. Остальные локации пока что находятся под завесой тайны.

На потеху собравшейся толпе

Гонки гонками, но не стоит забывать и о красоте. В режиме Kudos challenge за стильное и неординарное вождение (полицейский разворот, длинный управляемый занос, поездка на двух колесах и так далее) игра наградит каскадеров-самоучек бонусными очками. Не факт, что в таком роде состязаний победителем окажется тот, кто первый пересечет заветную финишную черту.

Для любителей онлайновых развлечений заготовлена битва за звание Gotham World Champion. Даже самые



За багажником ускользает типичный городской пейзаж

малозначительные эпизоды этого соревнования будут транслироваться через систему GothamTV. Все подключенные к службе Xbox Live геймеры смогут в любой момент зайти на специальный сервер и занять место зрителя (со стороны эта фича больше всего напоминает свойственный многим шутерам режим свободного парения над полем битвы во время сетевых сражений) или же ознакомиться с текущей лентой новостей. Для ярых фанатов даже организуют специальную почтовую рассылку.

Змей-искуситель

Тихой сапой третья часть Project Gotham Racing превратилась из стандартного продолжения известного сериала в чуть ли не заглавный тайтл для платформы Xbox 360. Да, восторженное первое впечатление очень часто бывает ошибочным. Да, не стоит безоговорочно доверять сладким рекламным увещеваниям разработчиков. Но как вы прикажете поступить, когда зрачки жадно пожирают каждый пиксель на фотореалистичных скриншотах, когда с возгласом "ух, ты!" хочется провести рукой по корпусу первоклассно прорисованного авто? Как быть, когда формировавшееся годами предубеждение относительно обманчивой природы свежих анонсов рушится в одночасье? "Сын ошибок трудных" говорит одно, а глаза нашептывают сердцу совсем другое. ©

АВТОР

Владимир ЧАПЛЫГИН



Bad Day L.A.

Апокалипсис в Городе Ангелов

Вместо того чтобы радоваться каждому мгновению жизни мы постоянно живем в страхе перед апокалипсисом, считая дни, оставшиеся до нашей смерти.
Фернандо Рибейро

Жанр Action
Издатель Enlight
Разработчик Enlight
Платформа Xbox
Дата выхода 12 апреля 2006 (Европа, США)
Сайт www.baddayla.com

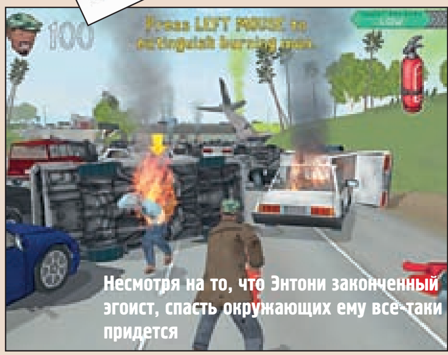
По итогам проведенного журналом Newsweek опроса, после печальных событий 11 сентября выяснилось, что 40% совершеннолетних американцев полностью верят строчкам из Библии о том, что итогом всему будет Армагеддон. Остается лишь угадать, что послужит проводником в мир апокалипсиса: невиданной силы землетрясения, пожары, ураганы, тайфуны, цунами, высотой в десятки метров, падение метеоритов? А может быть, атомная угроза, смертельные вирусы, третья мировая война, террористические атаки или вторжение инопланетян? Всеми этими страхами умело спекулируют религиозные организации и политики, чтобы управлять людьми в своих корыстных целях. Американ Макги в своем новом проекте Bad Day L.A. решил высмеять то, чего так отчаянно боится человечество, обрушив одновременно все беды на свой родной город Лос-Анджелес.

В центре внимания игры - обычный человек, а не какой-нибудь полуфантастический герой. Итак, знакомьтесь: Энтони Вильямс, бродяга с обостренным чувством черного юмора и наплевательским отношением к окружающим. Спасение мира в его планы не входит; все, что он хочет, - поскорее покинуть город. Но, несмотря на все нежелание обременять себя спутниками и помогать попавшим в беду людям, Энтони все же придется выбираться из города в компании зараженного неизвестным вирусом шестилетнего мальчика, мексиканца по имени Хуан, белокурой красавицы Бэверли и безрукого сержанта американской армии.

Игровой процесс Bad Day L.A. нетривиален. Например, в игре нет врагов как таковых. То, как будут настроены к вам окружающие люди (враждебно или, наоборот, дружелюбно), зависит в основном от вашего поведения и действий по отношению к ним. Благодаря проработанному AI, персонажи ведут себя фактически как живые люди: злятся, если вы их провоцируете, грустят, если теряют близких и друзей, впадают в панику при виде опасности и радуются, успешно преодолев трудности. Всего на протяжении игры вам встретится более сотни NPC: бандиты, террористы, пожарники, полицейские, работники аэропорта, актеры, представители местной богемы, трансвеститы и многие-многие другие.

Среди прочих интересных особенностей игры можно отметить список сценарных заданий (начиная от тушения пожаров и методичного отстрела террористов из снайперской винтовки и заканчивая похищением вакцины из секретной лаборатории и угоном самолета), уникальный набор характеристик и умений героев, что добавляет в игру элемент стратегии; свободное переключение между персонажами, солидный арсенал оружия, а также внушительный саундтрек, включающий более сотни музыкальных композиций (как оригинальных, так и лицензированных) рок- и поп-исполнителей.

Bad Day L.A. - не драма и даже не ура-патриотический экшн. Это черная комедия. Своеобразная прививка от страха. А чтобы она оказалась действенной и у вас выработался иммунитет от всякого рода потрясений, American McGee обрушит на Лос-Анджелес грандиозные по своим масштабам бедствия: гигантские приливные волны, парниковый эффект, биологическая угроза, техногенная катастрофа... С этим жалким городишкой пора кончать. ©

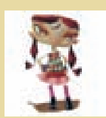

Несмотря на то, что Энтони законченный эгоист, спасть окружающих ему все-таки придется


Атака зомби. В правом нижнем углу видны мускулистые руки с бензопилой - это Хуан помогает нашему герою


В этой игре супергерои мир не спасут



АВТОР
Ольга КРАПИВЕНКО





Подставленная воронятина

Жанр TPS
Издатель Namco
Разработчик Namco
Платформа Xbox 360
Дата выхода Конец 2005
Сайт http://framecity.namco-ch.net

Ясное дело - полиция, редкостный, невероятный случай; ведь на весь город с тремя миллионами жителей осталась одна-единственная полицейская машина, не так ли? Еще год назад, в 2052-м - в год выборов - полицейские силы были сокращены, из трех машин осталась одна.
Рэй Брэдбери. "Пешеход"

Явление Unreal Engine 3 отдаленно напоминает рождественскую елку в детском саду, превращая движок во что-то вроде заветного новогоднего подарка любому девелоперу. Получившие конфетку разработчики тут же дуреют от счастья, съезжают с профессиональных катушек и начинают придумывать, как бы слабать что-нибудь этакое, что еще никто никогда не видел. Одни военные шестеренки клепать начинают, другие в онлайновость подаются, ну а третьи, в частности компания Namco, также дорвавшаяся до сладкого, вознамерилась покуситься на лавры Grand Theft Auto.

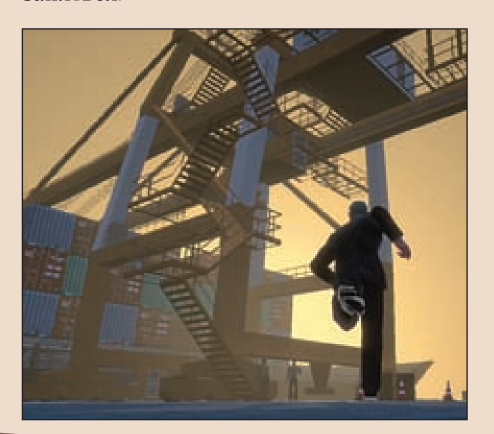
Хотя, надо отдать японскому гиганту должное, пустым клонированием тут дело не ограничивается. Замысел разработчиков Frame City Killer предполагает захватывающий экшн-триллер со стрельбой и гонками на машинах в огромном мегаполисе, но при этом еще и с ярко выраженными стэлс-элементами, да еще в антураже будущего, чем-то схожего со вселенной Blade Runner.

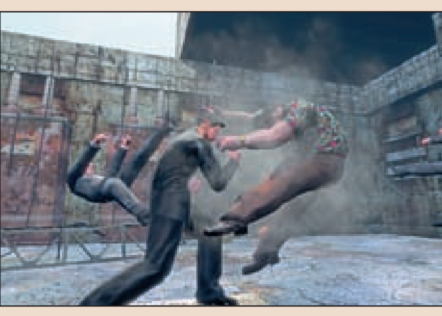
Crow and the City

События в Frame City Killer разворачиваются в 2047 году в пока еще не построенном восточноазиатском мегаполисе под названием, как и значится в наименовании игры, Frame City. Но времена хоть и новые, а проблемы все старые: власть в городе принадлежит не столько официальным представителям, сколько теневым структурам, флагманом которых является синдикат Visual Acid, повсеместно распространяющий одноименный наркотик. Во главе синдиката стоит редиска будущего номер один: таинственный крестный отец с легко ассоциирующимся именем Khan, то есть Хан. И до того он международные правоохранительные органы достает, что те решают послать в город своего Самого Секретного Агента (все слова, конечно же, с приставкой "супер") с тоже не отличающимся длиной имечком Crow, он же Ворон. И играть нам предстоит, увы, за второго персонажа, а не первого.



Слава богу, простой вариацией на тему "полицейские и воры" игрушка не является: чтобы выйти на след умело прячущегося Khan'a, Crow прибывает в город, выдавая себя за наемного убийцу, готового работать с любыми клиентами, кто сможет снабдить его информацией о местонахождении заправил Синдиката. Тут мы постепенно переходим к тому, чем нам в Frame City Killer и предстоит заняться.





Почти Hitman

Прежде чем добраться непосредственно до главного злодея, персонажу игрока придется пройти длинный путь уничтожения основных представителей Синдиката. Соответственно, каждый из них будет являться отдельным эпизодом игры, миссией, хотя и в не совсем стандартном понимании этого слова: в Frame City Killer не будет жестко заданного "коридорного" пути прохождения, игрок сможет сам выбирать, когда и каким образом он "уберет" очередную свою цель. Геймплей FSK строится по интересной технологии; сначала придется собирать информацию о распорядке дня своей жертвы: находить и допрашивать его знакомых, платить информаторам, собственноручно заниматься слежкой. Главари Синдиката и просто криминальные шишки в игре живут весьма занятой, разнообразной жизнью: катаются на деловые встречи, посещают



АВТОР
Com.Andor



Frame City Killer


Ставки сделаны, ставок больше нет


Обратите внимание на интерфейс: у пистолета магазин в 30 патронов. Вот это я понимаю - будущее!

тренажерные залы и всевозможные развлекательные заведения в городе, поэтому выйти на них совсем не так просто, как хотелось бы. Но обладание знанием о местонахождении цели - только первая ступень выполнения задания. Игроку необходимо будет решить, в какой именно момент и каким именно способом следует совершить нападение, чтобы поднять как можно меньше шума и скрыться прежде, чем нагрянет полиция (которая вся без остатка, конечно же, подкуплена Синдикатом). Для уничтожения каждой из целей на выбор игрока предоставлены десятки типов оружия, от ножа до снайперской винтовки, плюс голова на плечах, с помощью которой можно будет обнаружить некоторые нестандартные пути решения задачи. Скажем, если выждать правильный момент, то жертву можно просто сбить машиной, пока та переходит улицу или ждет лимузина у казино. Пример несколько банален, но разработчики обещают варианты и поинтереснее.

Все вышеописанное сильно напоминает самую "киллерскую" из всех игр, классику жанра Hitman. Но до отточенного абсолюта "1 выстрел = 1 жертва, а лучше вообще удушить" FSK доходить не собирается. Огни большого города, т.е. аркадные Grand Theft Auto'вские замашки, требуют выхода, и они его получат: тихой сапой пройти все не получится, поэтому в игре найдется немало моментов, когда надо будет перестрелять роту охранников, а потом догнать улепетывающий бронированный кортеж на шустрой гоночной машине. Разработчики пошли еще дальше и добавили в игру даже элементы файтинга с фишками вроде комбо и bullet-time'а. На демонстрационных роликах Crow сначала расстреливает врагов в упор, затем мгновенно переключается на кулаки и лихо впечатывает бандитов в бетонную стену серией размашистых ударов (разлетающиеся в стороны пыль, куски камня и эффект воздушной волны входят в комплект доставки).

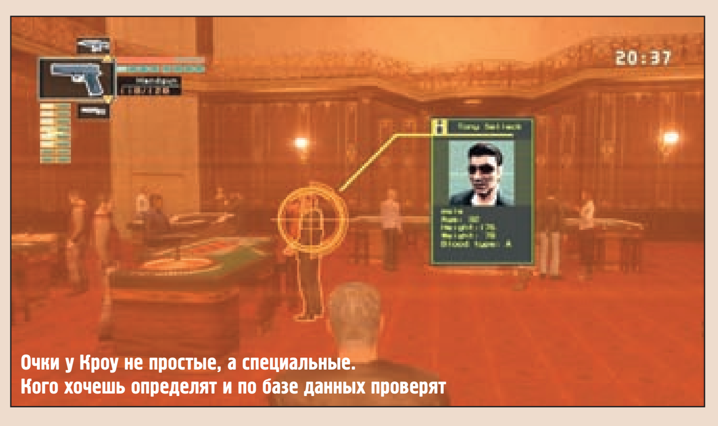
Пластилиновая ворона

Представленное на данный момент визуальное исполнение Frame City Killer выглядит сыровато. Нет, в целом все смотрится очень неплохо: демонстрируемые в роликах ночные улицы Frame City наполнены яркой неоновой рекламой, высокодетализированными домами и слоняющимися без дела толпами прохожих (насыщенность уличного движения бросается в глаза с первого момента, на голову превосходя небольшие группки пешеходов в GTA). Но вот исполнение моделек персонажей хромает: быть может это тестовые версии, но выглядят они как фигурки из пластилина, с неестественно прямыми руками и ногами, странно торчащими из туловища. А наложенные на все это эффекты бамп-маппинга и бликов лишь придают дополнительный эффект "пластилиновости".

Хотя, повторюсь, уверенно говорить о каких-то конкретных графических недочетах пока особого смысла не имеет: имеющиеся видеофрагменты геймплея грешат не только кривоватыми персонажами, но и массой стандартных багов вроде глючного динамического освещения, свойственного промежуточным рабочим версиям любой игры.

Несмотря ни на что, Frame City Killer уже сейчас кажется одним из потенциальных хитов для Xbox 360. Будет любопытно узнать, каким образом у Namco получится совместить стэлс-идеологию Hitman'а с диаметрально противоположным кровожадным массакром GTA и уличными гонками на шикарных тачках в духе Need for Speed. И получится ли вообще. ©





Очки у Кроу не простые, а специальные.
Кого хочешь определят и по базе данных проверят


Шел пятый час слежки. "Только не очередной бутик!" - подумал Кроу

Kameo: Elements of Power

Смерть покемонам

Жанр RPG
Издатель Microsoft
Разработчик Rare
Платформа Xbox 360
Дата выхода Конец 2005
Сайт www.rareware.com

- И теперь не все готово?!
- Не готово - что ж такого? Стрижка только начата!
Из мультика

Интересно, а как в средние века относились к долгостроям? Пятьдесят лет строили одну крепость, и каждый год проезжие менестрели в очередной раз обсмеивали табличку "When it's done" на сколоченных наспех воротах? Или, допустим, за восемьдесят лет, пока возводили собор в городе, у него пять раз успевали смениться "команда разработчиков"-строителей и три раза местный король-"издатель", так получается? Это я к тому, что уж больно Kameo: Elements of Power на архитектурные шедевры средневековья похожа. Нет, не по монументальности. По срокам производства.

Давным-давно, в самом начале этого тысячелетия, компания Rare задумала сдюжить большой проект для тогда еще только заявленной приставки GameCube. "Геймкуб" появился, жил себе и жил, а проект все никак не финишировался. Затем появился Xbox. "Ух, ты", - подумала компания Rare и продолжила разработку игры теперь уже для этой платформы. И правильно, все равно еще ничего не готово, а тут такая приставка пропадает. Но не тут-то было. Точнее, было, но прошло. На смену Xbox вот-вот придет Xbox 360. Неизвестно, что на сей раз подумала Rare, но на E3 2005 было твердо заявлено: Kameo: Elements of Power выйдет на Xbox 360 уже в конце этого года.

И ладно бы сыр-бор происходил из-за чего-то революционного, необычайного до кости мозгов. А на самом деле получается у Rare что-то в духе "покемонов для детей старшего школьного возраста".

Как распадаются семьи

В далекой сказочной стране жила-была эльфийская королева Theena, и было у нее две дочки-прЫнцессы - Kalus и Kameo. Одна, соответственно, умная и одна красивая. На старость лет задумалась королева, кому свой волшебный дар передавать и решила: страной должен управлять человек красивый, а ум как-нибудь приложится. И отдала свою силу Камео, у которой эльфийские ушки поострее. Калюс, не будь дурой, обиделась, и в отместку освободила поцелуем короля троллей Торна, которого эльфы когда-то победили, но по доброте душевной вместо расстрела прописали пожизненное заключение в одиночной камере. Торн глупостью тоже не страдал и рассудил, что красивая жена - хорошо, зато умная страну захватить поможет. В общем, Торн и Калюс сбежали в страну троллей и начали оттуда подготавливать широкомасштабное наступление на отчий дом, в котором осталась править ничего не подозревающая и потому довольная жизнью Камео.


Версии для GameCube и Xbox 360. Почувствуйте разницу


Трансмутация в процессе

АВТОР
Com.Andor



Kameo: Elements of Power


Тихо в лесу, только не спит Алсу

Продолжить сказку вы и без меня сможете: в один прекрасный день на сказочную страну обрушивается бронированный троллячий кулак возмездия, а поскольку нормальный ВПК наша красивая молодая королева не наладила, придется ей практически в одиночку спасать страну свежеприобретенными волшебными силами.

Проблема в том, что мама дочке презентовала не какие-то полезные в управлении государством возможности вроде кастования гигантских фаерболов или туч саранчи, а способность превращаться в одного из десяти воинов-элементалей, когда-то помогавших королевской фамилии. Да и то, способность оказалась порядком изъедена молью: чтобы снова научиться превращаться в элементалей, Камео придется заново найти их и придумать способ изловить. В доме резко запахло RPG-приключениями.

Брюки превращаются...

По своей натуре Kameo: Elements of Power будет стандартным линейным приключением, в котором ролевушная многовариантность прохождения под корень вырублена в пользу общей длины сюжета. Сюжет, в свою очередь, активно закручен вокруг приобретения и использования (превращения в) вышеупомянутых элементалей - на их правильном использовании и будет строиться прохождение игры. Всего доступных тварюшек будет десять, и представлять они будут пять основных стихий: огонь, воду, землю, камень, и мать-природу. Над их внешним видом и игровыми способностями разработчики потрудились на славу - каждый из элементалей красив, забавен и по-своему функционален. Например, ходячий цветок Pummel Weed неплохо боксирует и умеет "зарывать" в землю, выпрыгивая оттуда и нанося сокрушительные апперкоты. Снежный человек Chilla способен швырять во врагов сосульки-копья и залезать на обледеневшие стены. Дракончик Ash, напротив, многоцелевой ходячий огнемет, а броненосец Major Ruin вообще умудряется свернуться в твердый шарик и, разогнавшись в стиле ежика Соника, сшибать собой врагов и препятствия. Имеются и водяные элементали, позволяющие на равных побороться с подводными монстрами, но самой интересной находкой можно считать Rubble - просто кучку камней, которая способна стрелять собственными составляющими, то есть камнями, являясь чем-то вроде "пулемета в самом себе".

Хотя будет на пути Камео и множество разнообразных монстров, воевать нашей героине предстоит в основном с троллями (сильно, кстати, похожими на обычных фэнтезийных орков). Про обычные стычки с врагами на дорогах во время путешествий упоминать не будем - здесь и так все понятно, но вот про некоторые сражения написать стоит отдельно. Вся игровая территория в Kameo: EoP состоит из семи огромных областей, попасть в которые из сказочного королевства можно только спустившись по одной из трех опор, которыми это королевство к земле и крепится. Пространство возле каждой из колонн является громадным полем боя, на котором орды троллей атакуют, а гарнизоны эльфов защищаются. Каждый раз, когда Камео захочет попасть в земли новой локации, ей сначала придется пройти приграничную зону и поучаствовать в большом сражении, отбивая очередную атаку вражин на колонну. Сражения эти будут действительно большими: нападающих троллей обещается аж до трех тысяч одновременно, плюс до тысячи защитников-эльфов. Этакий коктейль Dynasty Warriors в антураже Lord of the Rings. Камео сможет носиться посреди настоящего хаоса поля боя на лошади или в образе одного из воинов-элементалей, предаваясь чистому, незамутненному боевому берсеркерству.

Применение элементалей не ограничится только боевой стороной дела. Игра будет доверху набита разного рода задачками и пазлами, для прохождения которых потребуется использовать специальные умения элементалей. Разморозить проход огненным дыханием дракона, затем прокатиться по желобу броненосцем, выстрелить камнем по переключателю под потолком, залезть на ледяную стену, и так далее в таком же духе.

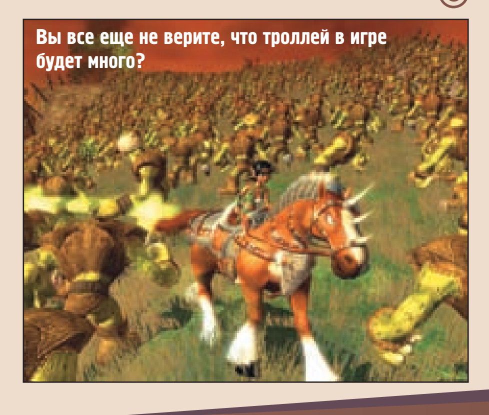
...превращаются брюки

Мало того, что в игре будет всего и много, оно будет еще и красиво. В Rare намерены полностью использовать имеющиеся у Xbox 360 немалые мощности для создания вкусной качественной картинки. Речь идет не только о густых кронах деревьев и отдельно прорисованных листиках травы, тут будут и бамп-маппинг на поверхностях, и весь спектр новомодных blur и bloom спецэффектов. Отдельно разработчики гордятся создаваемой водой. По их словам, с приходом Kameo: EoP на приставках впервые будет реализовано математически точное поведение волн и водных течений.

А теперь самое смешное: на той же E3 2005 было сказано, что игра готова на... 30% процентов и пока находится в пре-альфа стадии. Я верю в инопланетян и светлое будущее, но поверить в то, что игра, которую делали пять лет и которая после этого готова на 30%, за полгода дойдет до стадии релиза... нет, "на это я пойтить не могу"©.

©

Вы все еще не верите, что троллей в игре будет много?



Эпос о проклятых мечах

Жанр Fighting
Издатель Namco
Разработчик Namco
Платформа PS2
Дата выхода IV квартал 2005
Сайт http://soulcalibur3.namco.com, www.soularchive.jp

Выбранный историей, человек становится героем
Песнь трубадура. 14 век.

Сквозь время и пространство, передается история о мечах и душах, рассказываемая заново.
История времен конца средневековья. Рассказчик неизвестен.

К середине 90-х жанр файтингов развивался по вполне традиционному пути: двухмерные игры были все так же популярны, а трехмерные уже набирали обороты. Ко второй половине 1996 года вышли Tekken 2 (PSOne) и Virtua Fighter 2 (Sega Saturn), заметно подняв планку качества как графики, так и игрового процесса. Могло создаться впечатление, что дальше жанр ждет развитие только в графическом плане - что может быть нового в драке между двумя персонажами? Однако в конце 96-го года Namco выпускает Soul Blade (Soul Edge в Японии), которая получает очень высокие оценки в игровой прессе и становится хитом. Причина была в свежей концепции боя с использованием холодного оружия. Широкий набор героев позволил каждому выбрать по вкусу не только персонажа, но и стратегию игры. При этом баланс был достаточно выверен, чтоб игравший за берсеркера-здоровяка Рока мог не чувствовать себя в безопасности против быстрой ниндзя Таки. Сюжет Soul Blade рассказывал о демоническом мече, который стал целью для всех героев игры. Стоит ли говорить, что в 1996 году была начата одна из самых успешных серий файтингов за всю историю индустрии.


Сегодня ты предал наш дружный балет, а завтра продашь бабам Родину


У многих персонажей сохранились оригинальные удары и появились новые.

Welcome to the stage of history...

После почти трехлетнего перерыва было выпущено продолжение - Soulcalibur (Dreamcast). В этот раз в Namco учли все минусы предыдущей игры и результат не заставил себя ждать. Потрясающая для 99-й года графика, увеличенный набор персонажей и чуть улучшенная игровая механика сделали свое дело: SC стала настоящей звездой игровой библиотеки Dreamcast'a.

В 2003 году сразу на трех консолях вышла Soulcalibur II (PS2, GameCube, Xbox). Разработчики серьезно взялись за игровую механику, отчего игра встала в один ряд с популярными тогда Tekken 4 и Virtua Fighter 4 не только по качеству картинки, но и по интересу к ней профессиональных игроков. Как итог, на руках Namco появился еще один хит, признанный игроками во всем мире.

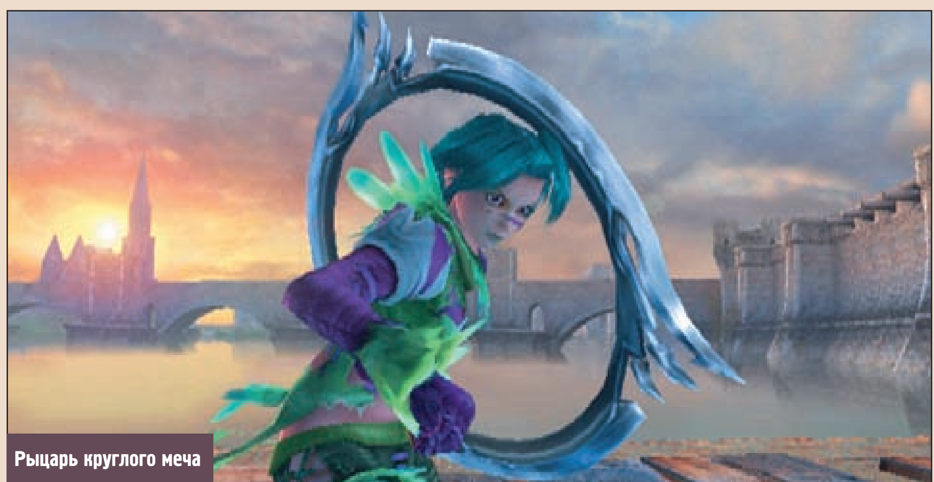
На протяжении всей почти десятилетней истории сериала его представители держали марку одного из лучших файтингов. Теперь же, когда Namco готовит SC III, стоит ли рассчитывать на что-то меньшее, чем сильнейшую игру жанра? Ну а пока мы попробуем расска-

АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ
Ярослав "Gugeifer" ГУГИЕВ



Soulcalibur III





Рыцарь круглого меча

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА



Режим Character Creation напоминает Customize из Tekken 5, но это сравнение несколько неверно. В SCIII игрок занимается созданием своего персонажа "с нуля", выбирая ему пол, внешность, класс, и только потом разбирается с кипой одежды. При этом набор вещей достаточно широк и, в отличие от того же T5, персонажи могут ее носить в несколько "слоев". Создатели игры предусмотрели возможность создать положительного или отрицательного героя в зависимости от его набора одежды. Как следствие, от этого будут меняться классические реплики перед началом боя. Известно, что классов созданных персонажей всего десять, каждый со своим стилем боя и набором оружия: Assassin, Barbarian, Dancer, Gladiator, Monk, Ninja, Pirate, Saint, Samurai и Thief. Как видите, выбор достаточно широк, чтоб каждый смог себе сделать героя по вкусу. В качестве примеров Namco уже продемонстрировала бойцов, очень похожих на Нину и Сяою из Tekken 5. Минус созданного персонажа заключается в том, что его модель по качеству детализации уступает оригинальным героям предыдущей части игры.

зать, что всех нас ждет в новом эпосе о проклятых мечах.

Знакомые герои и новые лица

Разработчики не отказали себе в привычке немного пополнить список персонажей в новой части серии, и при этом не заимствовали героев из других игр. Пока известно о трех новичках, однако они уже успели достаточно заинтриговать игроков как своей внешностью и оружием, так и ролью в сюжете.

Больше всего игровую общественность интересует Тира (Tira), и дело не только в ее откровенном наряде и необычном оружии (ring sword - меч-кольцо). Создатели игры сами отметили, что у девушки очень легко портится настроение - во время боя это можно увидеть по ее выражению лица. Будет ли Тира нормально продолжать поединок или впадет в уныние - скорее всего, зависит от полученного урона и действий игроков во время боя. Еще известен тот факт, что она представляет лагерь отрицательных персонажей и служит Найтмеру.

Роль похожей на гейшу Сэцуки (Setsuka) пока толком не определена. Известно лишь то, что она хочет отомстить Мицуруги за смерть своего учителя. Свое оружие - короткий меч - она хранит в красном зонте, которым блокируются вражеские удары. Судя по игровым роликам, у нее достаточно быстрый и агрессивный стиль, ориентированный на ближний бой.

Вооруженный косой Засаламель (Zasalamel) - заключенный в бесконечный цикл реинкарнации маг, который жаждет умереть. Для этого ему необходимо найти и Soul Edge, и Soul Calibur, чтобы использовать энергию обоих мечей и обрести покой.



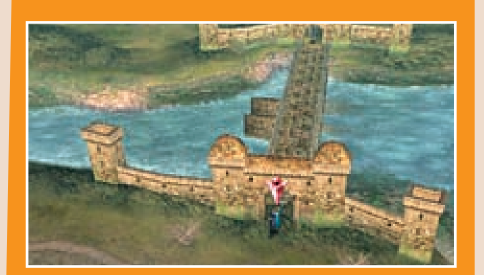
Что касается персонажей из прошлых частей, то пока неизвестно, все ли из них вернутся в SCIII, - официально объявлены только 11. В Namco вновь изменили их внешний вид и одежду, что в некоторых случаях привело к необычным результатам. Яркими примерами служат Рафаэль, ставший похожим на вампира, или повзрослевшая Талим.

Места сражений

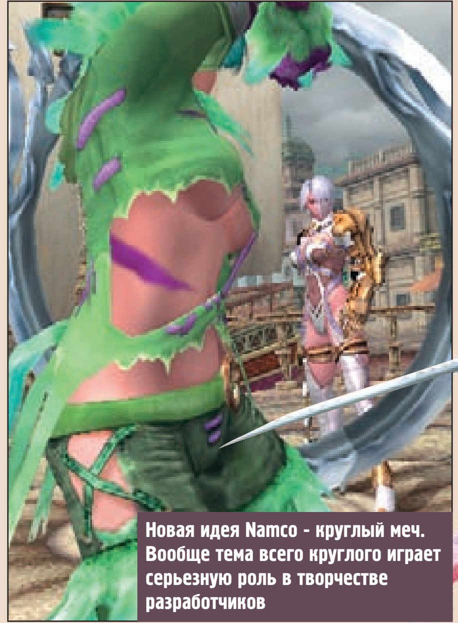
Взгляните на скриншоты (только не забудьте вернуться к этому абзацу!). Все это великолепие работает на отлаженном под механику SC слегка доведенном движке Tekken 5. Означает это только одно: Namco в очередной раз порадует любителей прекрасного. Красивые, проработанные бойцы, интересные детализированные арены, обилие спецэффек-



CHRONICLES OF THE SWORD

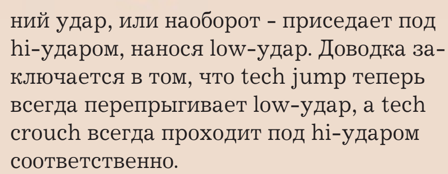


Этот режим стал развитием идеи Weapon Master из SCII, суть которого заключалась в выполнении различных миссий, вплоть до драк с невидимыми врагами или исследований подземелий. С возможностью создать персонажа и отправить его в собственное путешествие. Пусть оно будет не столь драматичным, как истории основных героев, но зато в его увлекательности почти не остается сомнений. Игрок управляет своим персонажем, который передвигается по большой трехмерной карте и выполняет те или иные задания, начиная от простых боев и заканчивая захватом территорий. Никто не мешает и просто погулять по карте - поискать секреты или противников вне миссий. Когда же в подчинении игрока будет целая команда персонажей, режим приобретет стратегический оттенок. Дело в том, что различия по классам влияют на быстроту и силу персонажей - придется решать, кого из бойцов лучше всего использовать для следующей миссии. С выполнением заданий ваша команда будет набирать опыт и становиться сильней. Чем не Strategy\RPG?



Новая идея Namco - круглый меч. Вообще тема всего круглого играет серьезную роль в творчестве разработчиков





тов на экране. Теперь всего этого станет еще немного больше... Большое внимание авторы серии уделяют аренам, на которых происходят бои. Неудивительно, ведь серия всегда отличалась проработанным задним фоном. В SCIII, если персонажи сходятся в поединке в башне с часами, значит, вокруг будут работать различные механизмы, шестеренки крутиться, стрелки часов вращаться. А если схватка героев происходит на корабле в разгаре ожесточенного морского боя - стоит ждать появления горящих стрел в небе. Каждая арена - по сути своей аттракцион, на который не грех заглядеться во время боя. Чего стоит большой деревянный плот, проплывающий мимо стен большого средневекового замка. Однако разработчики решили не останавливаться на достигнутом. Теперь на некоторых локациях появятся различные препятствия вроде разрушаемых заборов или простых стен, в которые можно будет запросто впечатать соперника. Пусть это и будет осложнением для любителей выбрасывать соперника с карты, но зато разнообразит тактическую сторону боя.

Где мы это видели?

А что следует ждать нового в плане игровой механики? Эта самая механика, несмотря на свою специфичность, тоже претерпела значительные изменения. Во-первых, была слегка переработана система нанесения ударов с учетом специфики Tekken 5. Во-вторых, система Guard Impact (GI) вернулась в свое исходное состояние, в котором была представлена в первом Soul Calibur. Теперь, как и раньше, GI можно сделать четырьмя различными способами. Вперед + блок - парирование hi/mid ударов, вниз/вперед + блок - парирование low/mid ударов и так далее. Помимо этого, введено понятие Perfect GI. Отличается он от обыкновенного тем, что выполнять парирование удара нужно в самый последний момент. Удачно проведя Perfect GI, игрок сможет безнаказанно ударить оппонента, не давая ему шанса сделать Re-GI (очень распространенная тактика в SC2, когда можно сделать Guard Impact сразу после того, как подобным образом отбили ваш удар).

Изменился радиус захвата при попытке сделать бросок. Теперь он стал заметно короче. Также поменялась схема избавления от захвата. Чем раньше вы нажали кнопку перехвата броска, тем больше вероятность того, что ваш персонаж сможет успешно контратаковать. И наоборот: если вы перехватили захват в последний момент то, инициатива по-прежнему остается за соперником.

Чуть доработана система tech jump'ов и tech crouch'ей. Для незнакомых с этим термином поясним: tech jump и tech crouch - разновидность ударов, при нанесении которых ваш персонаж или подпрыгивает и бьет по сопернику сверху, пока тот пытается сделать нижний удар, или наоборот - приседает под hi-ударом, нанося low-удар. Доводка заключается в том, что tech jump теперь всегда перепрыгивает low-удар, а tech crouch всегда проходит под hi-ударом соответственно.

Soul Charge теперь можно выполнить, только стоя на месте. (В SC2 зарядку персонажа часто проводили прямо во время движения. Минус был только один: необходимость сразу заряжаться до третьего уровня, когда становились доступны неблокируемые удары.) Взамен неподвижности игрок получит более мощные и даже неблокируемые удары уже на первом уровне зарядки Soul Charge.

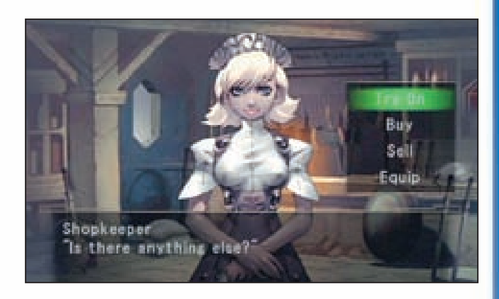
Хит, и даже не обсуждается

То, что Namco в очередной раз выпустит продукт, который надолго завоюет сердца поклонников жанра, - сомневаться не приходится. А ждать новой части истории о проклятых мечах осталось не так долго. Выход назначен на конец октября.

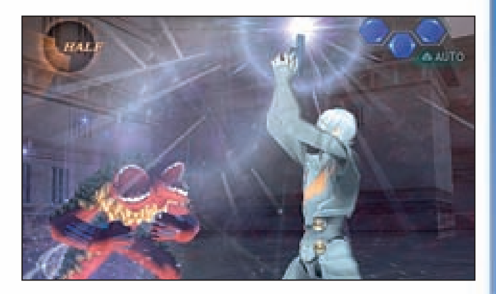


REVIEW

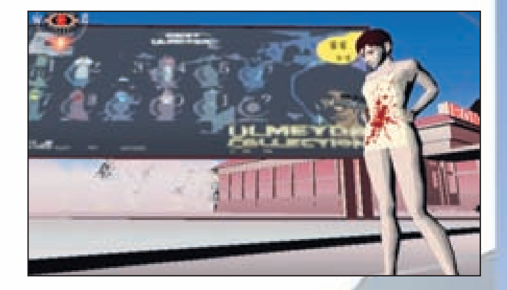
- PREDATOR: CONCRETE JUNGLE
- STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY



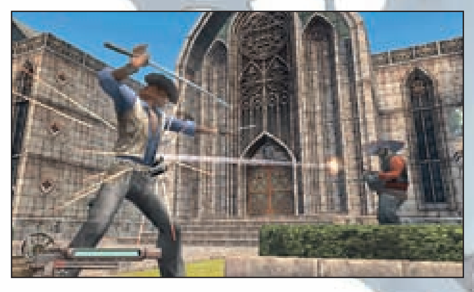
- SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE
- SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA



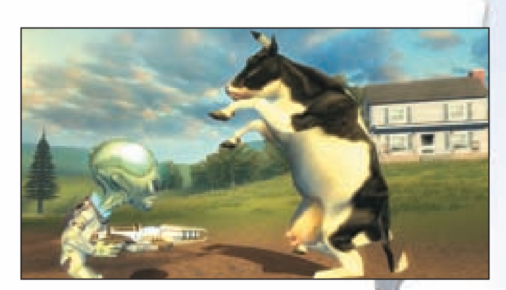
- DARKWATCH
- TEKKEN 5
- KILLER7



- AREA 51
- COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM
- METAL GEAR AC!D
- SAMURAI WESTERN



- CONKER: LIVE & RELOADED
- TRIZEAL
- STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH
- DESTROY ALL HUMANS!



Predator: Concrete Jungle

Планета охотников

Он был Лидером; даже его имя означало "храбрый", однако он знал, что воины называли его "Дачанде", когда думали, что он их не слышит. Это имя означало "другой нож" и относилось к его нижнему клыку, сломанному в рукопашной битве с Жестким Мясом, каинде амедха, существом с черным экзоскелетом и кислотной кровью.
Стив Перри. "Чужие против Хищника: Добыча"

"Жизнь несправедлива, - с горечью ворчал старый Хищник, качая головой. - Я так молод, а меня уже пытаются похоронить. Неужели я не достоин большего?" С бывалым охотником сложно не согласиться: на сегодняшний день Predator является одним из самых перспективных научно-фантастических брендов. Странно, что в кино- и игроиндустрии к нему относятся наплевательски.

Жанр	Action
Издатель	Vivendi Universal
Разработчик	Eurocom Entertainment Software
Платформа	Xbox, PlayStation 2
Сайт	www.predatorgame.com

В 20th Century FOX по сей день идут переговоры о возвращении Predator'а на широкие экраны почти через десять лет после второй части. Однако будущее серии по-прежнему остается туманным. Разработчики игр почему-то тоже оставляют данную тему без внимания. Неудивительно, что каждый новый проект с участием этих инопланетных охотников ждут с трепетом. Можете представить, каким будет разочарование, если качество итогового продукта окажется ниже плинтуса.

За дальним кордоном

Забавно, но гораздо интереснее вспоминать, что разработчики обещали воплотить в P:CJ, нежели рассказывать, как они реализовали обещанное. У Eurocom были все шансы сделать шедевр. В наличии имелась известная вселенная, талантливый сценарист и достаточно времени для продуктивной работы. Однако по какой-то причине большой игродельный станок дал сбой и на выходе выплюнул отнюдь не шедевр, а гадкого утенка.

P:CJ можно буквально разбирать по винтикам, при этом постоянно натыкаясь на изъяны. Возьмем, например, сценарий. Креативности автора комиксов Гранта Моррисона хватило лишь на общую фабулу. Интересно, почему не был приглашен Натан Арчер - автор оригинальной книги Predator: Concrete Jungle?

Действие игры разбито на два временных периода. Первый проходит в 1930 году. Высаженный на Земле молодой яутжа (так называется раса хищников) неудачно поохотился. Его спасают собратья по клану и с позором выкидывают на необитаемую планету. Спустя - ни много ни мало - сто лет члены клана возвращаются за выжившим воином и отправляются обратно на Землю.

За это время люди освоили оставшиеся после инопланетян технологии, создав новые виды оружия. Прибывшие яутжа основательно получили по сопатке, от чего не на шутку рассвирепели. В роли того самого неудачливого охотника вам предстоит жестоко мстить за павших соратников.

Наша мстя - самая страшная мстя

Заинтриговала история? Увы, весь интерес заканчивается после начальной заставки, когда на смену проникновенному голосу за кадром и мощной музыкальной композиции приходят откровенно тупые диалоги и убогая графика.



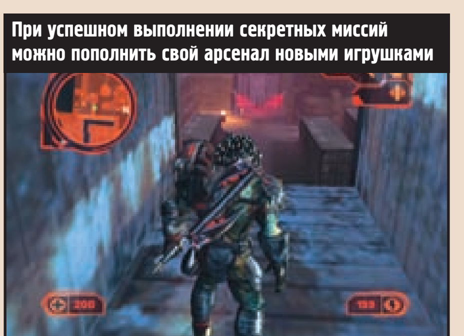
Каждый уровень разбит на энное количество миссий, задания которых не могут похвастаться оригинальностью. В основном от вас требуют прихлопнуть и освежевать конкретного гомосапиенса. Иногда необходимо за кем-то проследить. Увы, реализовано все это поразительно убого.

Например, в миссиях, требующих стелс-прохождения, на домах неожиданно "вырастают" видеокамеры, зорко высматривающие одинокого яутжа. Попадите в зону их видимости, и весь этап придется начинать заново: системы чекпоинтов садисты-разработчики не предусмотрели. Иногда, погибнув в самом конце длинного и нуд-

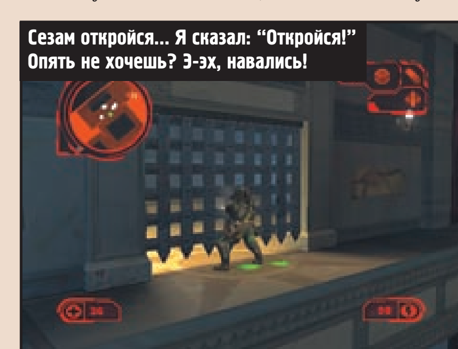
ОСТРЫЙ ГЛАЗ И ЗОРКИЙ СКАНЕР

В распоряжении безымянного охотника имеется несколько режимов зрения. Благодаря окулярам маски вы можете использовать Thermal mode (инфракрасный), Neuro scan (сканирует мозговую деятельность и выявляет агрессивно настроенных субъектов), Tech scan (позволяет видеть, какие предметы можно использовать). В игре также присутствует режим обзора от первого лица. Плохо только, что при его активации яутжа полностью теряет мобильность и может лишь слегка отклоняться в стороны, что не спасает от вражеских атак.





При успешном выполнении секретных миссий можно пополнить свой арсенал новыми игрушками



Сезам откройся... Я сказал: "Откройся!" Опять не хочешь? Э-эх, навались!

Predator: Concrete Jungle



Самый эффективный способ борьбы с роботами - запрыгнуть им на "плечи" и в буквальном смысле настучать по крыше

ного уровня, хочется в исступлении рвать на бедном охотнике косички.

Неконкретные джунгли

Качество технического исполнения варьируется от одного эпизода к другому. Вполне приемлемо смотрится начальный уровень, где вы оказываетесь в раздираемом гангстерскими разборками американском городе образца 1930 года. Подожженные здания, моросящий дождь, вой полицейских сирен, трели автоматов Томпсона и многоголосый хор криминальной массовки - все очень даже масштабно. Однако мир будущего удался

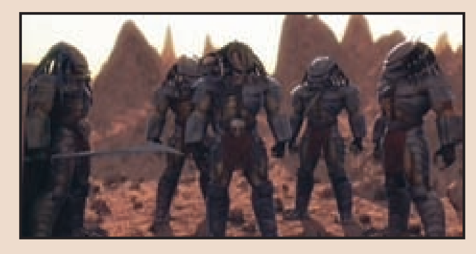




разработчикам куда хуже. По мнению дизайнеров Eurocom, в мегаполисах 2030 года преобладающими постройками будут пятиэтажные дома и странного вида башни.

Локации ограничены скромного размера участками города, где, в отличие от Spiderman 2, совершенно негде развернуться. То тут, то там шныряют одинаковые машины и флаеры, которые появляются ниоткуда и, достигнув пределов прорабатываемого пространства, исчеза-





ют в никуда. Модели людей напоминают вырезанных ржавой бензопилой буратин. Уровень их интеллекта соответствует топорной внешности: местные жители непроходимо тупы. Увидев охотника, аборигены неумело имитируют панику и вяло разбегаются в стороны. А через несколько минут благополучно забывают увиденный кошмар и ведут себя как ни в чем не бывало. Живучие боссы глупостью не уступают рядовым противникам и берут скорее измором, чем хитростью.

Лучше всего в игре выполнена модель самого яутжа. Разработчики не расщедрились на полигоны, однако потрудились над анимацией. Также на фигуре хищника отображаются повреждения. Плохо только, что, вопреки обещаниям, на игровой процесс они никоим образом не влияют: раненый охотник не подволакивает отдавленные лапы и не потирает ушибленные места.

Плохая была охота

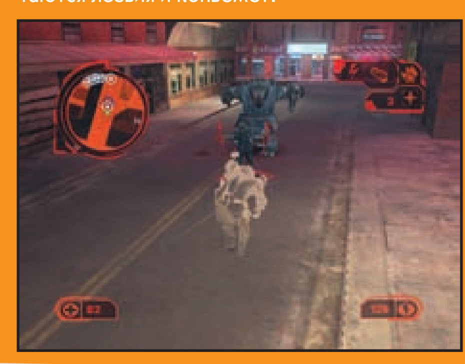
С момента выхода Predator на широкие экраны прошло почти двадцать лет. За это время фильм собрал огромную кассу, а сыгравший главного героя актер стал губернатором. При этом инопланетный охотник, которому данный бренд обязан популярностью, не удостоился никаких почестей. Вместо того чтобы повысить интерес к серии, творение Eurocom стало всего лишь очередным гвоздем в крышку ее гроба.

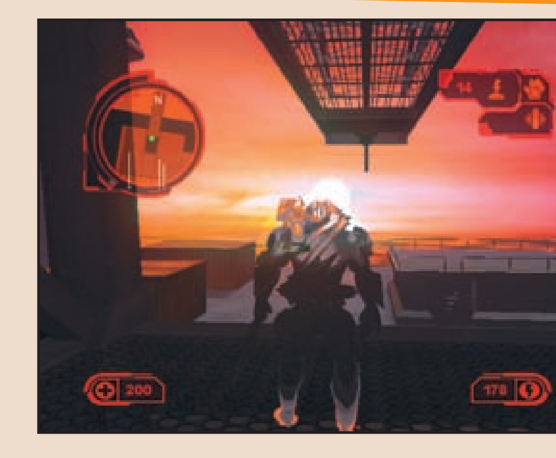
Можно долго гадать, что пошло не так в процессе разработки. Ведь изначальный курс был взят правильно: разработчики прочувствовали атмосферу, что видно по некоторым элементам игры. Например, осмотр трофеев и добытого оружия выполнен не в виде сухих таблиц, а как экскурсия по различным отсекам корабля яутжа. Однако все хорошие идеи загублены посредственной реализацией и неудобоваримым сценарием, в который напихали слишком много не-



МНЕ НУЖНА ПУШКА ПОБОЛЬШЕ

Арсенал охотника - апогей маразма. Большая часть инопланетного оружия работает от энергобатарей, которые подзаряжаются гениальным способом: яутжа буквально засовывает два пальца в розетку (на самом деле втыкает наручные лезвия в энергоблоки). Однако питание расходуется поразительно быстро. Пострелять из плазменной пушки, метнуть диск и активировать маскировку не получится - батареек не хватит. Само собой, выполняя дополнительные задания, количество аккумулируемой энергии можно повысить. Только какой смысл использовать плазмомет, когда его радиус ничтожно мал? Им даже нельзя достать с крыши движущуюся внизу мишень. Пущенный заряд просто растает на подлете. В итоге самым эффективными орудиями убийства остаются лезвия и копьемет.





нужного: от отсылок к фильму Alien до самураев. В итоге получившийся продукт представляет интерес лишь для фанатов, которым, к сожалению, остается мечтать о появлении действительно качественной игры по любимой серии.

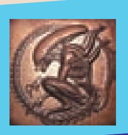


РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	x 0,40	ИТОГО 5.4
Графика	5	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Управление	5	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

АВТОР

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



Stella Deus: The Gate of Eternity



Противотуманная оборона

Как будто бы появление Желтого Тумана не было таким уж большим бедствием для Волшебной страны, но погодите: в ходе дальнейшего правдивого повествования вы еще узнаете его зловредные свойства.
Александр Волков. "Желтый Туман"

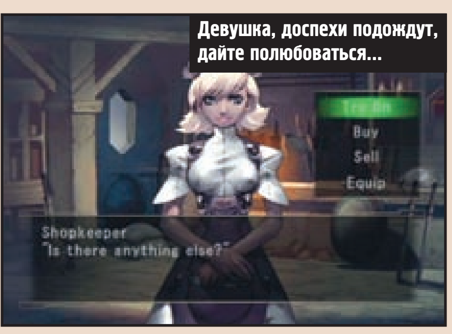
Путь, протоdefault чудесной Disgaea: Hour of Darkness на территории PlayStation 2, и богатый урожай йен, собранный усталыми и счастливыми папашами из Nippon Ichi произвел, видимо, неизгладимое впечатление на отчаянных сотрудников Atlus. Поддавшись благородному порыву, японцы подарили миру очередную тактическую игру под названием Stella Deus: The Gate of Eternity. Анонс ее англоязычного релиза вселил в сердца многих почитателей жанра надежду на чудо. Еще бы, ведь SD обещала стать одной из самых красивых и увлекательных стратегий на PS2 в 2005 году.

Жанр	TRPG
Издатель	Atlus
Разработчик	Atlus
Платформа	PS2
Сайт	www.atlus.com

Под маркой Atlus давно выходят качественные продукты, достаточно вспомнить ролевые сериалы Megami Tensei и Persona. На этот раз мудрые разработчики решили сделать свой новый шедевр частично на базе так и не снискавшей популярности TRPG[1] Hoshigami. Как известно, этот жанр был весьма популярен в Японии во времена SNES и первой PlayStation, а в наши дни актуален больше на портативных консолях вроде GBA.

Апокалипсис грядет

Во главу угла поставлен тот факт, что Солум, мир, в котором разворачивается действие игры, близится к гибели. Земли уже окружены смертельно опасным туманом, который здесь называют "миасма". Напасть постепенно накрывает все новые территории, грозя внести население планеты в книгу мертвых. Религиозная секта Aeque призывает людей смириться с неизбежностью апокалипсиса, утверждая, что туман ниспослан самим Богом, поэтому лучшим и единст-



Девушка, доспехи подождут, дайте полюбоваться...



Вот шагает дружно в ряд пионерский наш отряд!



ПРИКЛЮЧЕНЦАМ - СКИДКИ



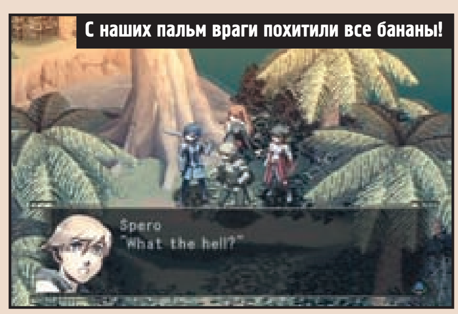
На протяжении победоносного похода вы можете посещать расположенные в городах гильдии.

Выдаваемые в них (в обмен на небольшой регистрационный взнос) квесты бывают нескольких типов. Некоторые отправят вас в отдаленные точки мира для выполнения спецзадания, иные предложат битву с каким-нибудь противником. За успешное выполнение поручений гильдии неплохо платят. По ходу дела вы также сможете познакомиться с новыми персонажами и рекрутировать их в свою партию.

1. TRPG - Tactical Role Playing Game, то есть тактическая ролевая игра: ты делаешь ход, враг делает ход, враг вызывает на поле демона, ты стреляешь по демону из луков, демон смеется и ест твоих бойцов… Все чинно, пошагово спрайтово и очень увлекательно.

Stella Deus: The Gate of Eternity

"Товарищи, разойдитесь, у меня спецзаказ!"



С наших пальм враги похитили все бананы!

венным путем человечества может быть только смиренное ожидание неминуемой смерти в надежде не очутиться в аду. Неудивительно, что такая апатичная религия сделала Солум достаточно депрессивным местом.

Тоску прогоняет предприимчивый человек по имени Дигнус, считающий, что захватить страну не поздно никогда. Абсолютное господство религии заканчивается с его приходом к власти. Метод Дигнуса, провозгласившего себя Оверлордом, - война до победного конца.

А вот молодой человек Сперо и его друзья стремятся прогнать надвигающийся Туман с помощью таинственных духов, населяющих Солум, и не менее таинственных Врат Вечности.

В общем, есть проблема и есть три фракции, стремящиеся ее решить, каждая - по-своему. У последней имеется существенное преимущество - главный герой.

Цифровая технология

Из Hoshigami в SD перекочевала боевая система и концепция AP (action points), которые расходуются на перемещение по карте, нанесение ударов, применение магии и пр. Каждому участнику сражения в начале раунда присваивается 100 очков, после чего игрок или AI выбирает, как их потратить: на путешествие до соседнего дерева с перспективой лишиться возможности атаковать, на нападение на супостата и, если хватит очков, на стремительное отступление

За уничтожение врагов бойцы получают не только традиционную экспу, но и очки умений SP (skill points), которые могут быть потрачены на приобретение спецспособностей. Также можно изучить новые атаки и фичи (например, иммунитет к яду).

В числе представленных в игре классов-профессий присутствуют воины, самураи, стрелки, алхимики и прочие ниндзя - в общем, все как полагается. Повысить профессиональный уровень героя можно с помощью специальных предметов, которые позволяют выучить больше способностей. Данная система развития не похожа на то, что мы могли наблюдать в прочих играх жанра вроде Fire Emblem и Shining Force. В отличие от канонической Final Fantasy Tactics, менять класс героя, как перчатки, здесь не выйдет. Зато у каждого персонажа есть право стать настоящим асом в рамках одного класса.

Мир в клеточку

Изометрия и "сетчатый" ландшафт встретят рискнувших присоединиться к Сперо товарищей. К великому сожалению, жаркие битвы разворачиваются на чрезвычайно малых площадях, ограничивающих игрока и не позволяющих реализовать масштабные стратегические маневры. Не может не удручать и то, что передвижение всего лишь на несколько клеток по карте пожирает почти весь запас AP, не оставляя возможности хорошенько вмазать супостату с разбега. Коварный противник таким образом получает значительное преимущество, ведь ему чаще всего нет надобности подбегать к позициям команды Сперо. Оставаясь в глухой обороне и поджидая вашего юнита, злодей экономит массу AP, которые он не постесняется вложить в исполнение серии столь вредных для здоровья смачных пинков.

Благодаря авторской задумке, постоянная прокачка войска в SD просто необходима. Для этих целей построены специальные тренировочные "катакомбы", которые Сперо время от времени должен облагораживать своим посещением. Дело в том, что уровни врагов в сюжетных сражениях растут как на дрожжах. Если во многих ролевых играх для успешного убиения последнего босса достаточно сражаться только с попадающимися по пути супостатами, то здесь сложно не обойтись без усиленной тренировки. Скучные и безрадостные подземелья кишат злющими монстрами, лишенными индивидуальности, жаждущими вонзить клыки в нежную спрайтовую кожу ваших подчиненных. Каждый уровень подземелья примечателен "сложностью" его обитателей и, чем

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ



Во многих играх жанра существуют элементы экипировки, специально предназначенные для лиц определенного класса. Если раньше маг не мог напялить на себя стальную кольчугу, то сейчас ему предоставлена такая возможность, однако большой вес доспеха будет больше мешать ему в повседневных боях.


Я прятал Солнце в рукаве!



"Милок, далеко ли до кладбища?"



Все работы хороши, выбирай на вкус!



Три дня пути, и мы у цели

глубже в дебри, тем злее и щедрее монстры.

Немало игрового времени занимает посещение магазинов и гильдий в населенных пунктах. Первые снабжают героев снаряжением, а вторые предоставляют им дополнительные квесты и позволяют изготовлять разнообразные предметы. Результат от "скрещивания" двух вещей из вашего инвентаря может быть весьма неожиданным. Следует учесть, что некоторые полезные шмотки в игре достаются исключительно этим путем.

Значит, это кому-нибудь нужно

Оставаясь верной традициям TRPG старой школы, Atlus сделала юниты двухмерными, а поле - полигональным. Спрайты персонажей крупнее, чем в прочих подобных играх, они неплохо анимированы (еще бы, чай, не 16 бит) и празднично раскрашены. Кроме того, стиль отрисовки отошел от привычного анимешного "super deformed" и персонажи смотрятся реалистичнее. Нельзя не упомянуть отличный арт, радующий глаз в сюжетных сценках. Благодаря красивому, хоть и не очень "продвинутому" визуальному оформлению, наблюдать за приключениями друзей довольно приятно.

Музыкальное сопровождение SD близко к мотивам Final Fantasy Tactics, что вовсе неудивительно, ведь над саундтреками обеих игр потели Хитоси Сакамото и Масахару Ивата. К слову, состав команды, работавшей над Stella Deus, самый что ни на есть звездный: помимо упомянутых композиторов, в проекте задействован дизайнер персонажей Наруки Фукусима, иллюстрировавший ранее Persona 2, режиссер видеороликов Breath of Fire V: Dragon Quarter и автор сценария Ре Мизуно, за плечами которого - работа над серией эпических фэнтезийных романов Record of Lodoss War. Плюс компания Kusanagi, разрабатывающая дизайн земель Final Fantasy, сваяла мир SD. Оживить этот мир призваны ключевые диалоги, озвученные профессиональными актерами, которые, впрочем, зачитывают свои реплики не очень-то эмоционально.

Все было как в тумане

В итоге мы получили игру неоднозначную. При высоких показателях графического и музыкального сопровождения ничего исключительного и революционного в жанр она, вопреки нашим чаяниям, не привнесла и для платформы PS2 является просто средненьким продуктом. Предсказуемый сюжет, патетичные диалоги, навязанная тактика в боях и изматывающая прокачка ухудшают первоначальное впечатление об игре. Это как раз тот случай, когда неплохая с виду игра может превратиться в рутину на долгие часы. Конкуренции со своими братьями по жанру SD не выдерживает и вряд ли сможет стать спасительной корочкой хлеба для голодного, но разборчивого фэна стратегических ролевок.

P.S. Но на иллюстрации к этой игре можно смотреть вечно. ©

РЕЙТИНГ

Критерий	Оценка	Вес
Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сбалансированность	4	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10
ИТОГО	**6.2**	

ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ



Навыки в SD бывают боевые (оружейные приемы, заклинания) и влияющие на параметры бойца (улучшение атаки и защиты). Спецатаки и заклинания расходуют особые очки. Также в SD присутствуют уникальные EX-навыки, позволяющие деморализовать противника. По завершении каждого раунда, если партия атаковала всех врагов в радиусе 3 квадратов, они активируются автоматически.



АВТОР

Андрей "WindElf" Коновалов

Shin Megami Tensei: Nocturne

Демонология в картинках

Любя, мы творим людей
по подобию нашего Бога,
и лишь затем мы от всего сердца
ненавидим нашего дьявола.
Фридрих Ницше

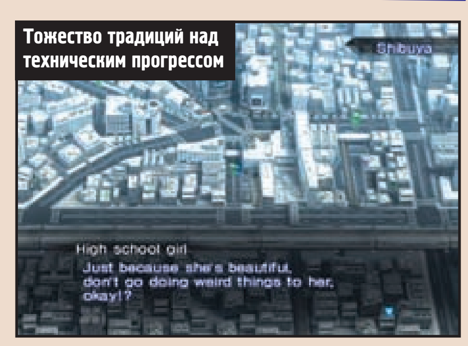
Свершилось, уважаемые дамы и господа! Впервые за все восемнадцать лет существования демонического сериала Shin Megami Tensei две его части добралась таки до Европы. И хотя Nocturne - не самая свежая игра во вселенной SMT, подобный прогресс обнадеживает.

Жанр	RPG
Издатель	Ubisoft
Разработчик	Atlus
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.atlus.com/smt

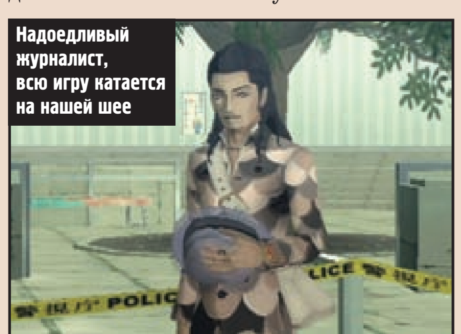


Тем, кто с Shin Megami Tensei не знаком или слышал об игре лишь возгласы восхищения, наверняка будет полезно узнать, чем же так привлекателен этот сериал, и на какую аудиторию он ориентирован.

Уходящий корнями глубоко в эпоху NES сериал Shin Megami Tensei не протяжении уже почти двух десятков лет является настоящим раем для хардкорных, мыслящих игроков, которых слезные сказки а-ля Final Fantasy вгоняют в ступор. Неповторимая атмосфера и не затертые до дыр сюжеты моментально возвели игру в ранг элитарных и недоступных массовому потребителю. Поиграть немного - можно, пройти до конца и понять - проблематично. Не стесняясь поднимать спорные вопросы религии, периодически уходя в философию, сам сериал Shin Megami Tensei и его ответвления не были желанными гостями за пределами Японии, а в Америке подвергались суровой цензуре. До Европы ни одна из игр, как правило, не доходила. Возможно, издатели побаивались выпускать столь неоднозначные проекты, т.к. было неясно, как отреагируют на них консервативные игроки. Shin Megami Tensei Nocturne в этом плане стала первопроходцем, сменив в процессе локализации вполне мирный подзаголовок на дерзкий Lucifer's Call, привлекающий внимание и подчеркивающий принадлежность к знаменитой демонической саге.



Тожество традиций над техническим прогрессом


Надоедливый журналист, всю игру катается на нашей шее

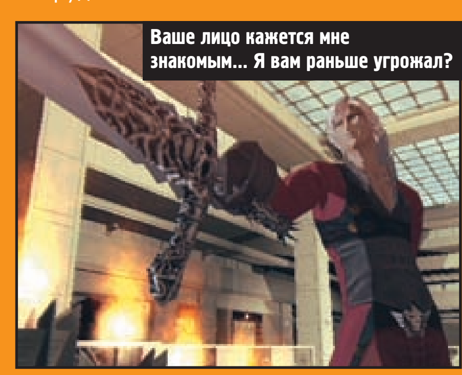
Когда земля вскрикнула

Раз уж Nocturne принадлежит к столь именитому роду, то и нестандартность подхода наблюдается буквально во всем. Те, кто собираются в очередной раз спасти мир с использованием команды смазливых девочек и мальчиков, и осчастливить тем самым всех жителей радужной фэнтезийной вселенной, могут преспокойно пройти мимо прилавков с этой игрой. Их слабые нервы и тонкая душевная организация могут просто не выдержать того, что апокалипсис наступает сразу же. И никакого тебе геройства, самопожертвования, длинных пафосных речей, напоминающих цитаты из бульварных романов. Там, где раньше процветали мегаполисы, дымили трубы заводов и прогуливались ничтожества, именуемые людьми, теперь видны лишь остатки прогнившей цивилизации. Мир в одночасье оказался заселен демонами, разумными и не очень, но это отнюдь не окончательный итог очищения огнем, скорее просто переходный этап. Лишь избранные, обладающие силой и волей, способны предопределить будущее этой планеты.

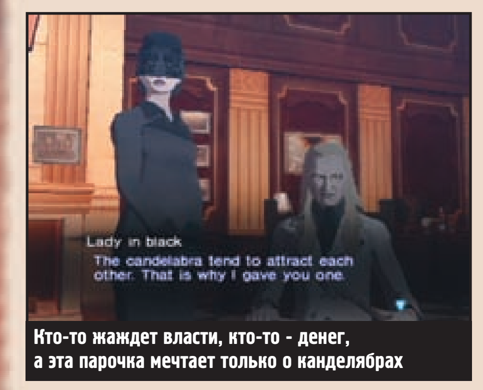
Поголовье людей, кстати, тоже существенно сократилось до нескольких чу-

ПРОКАТ ХАРИЗМАТИЧНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ. НЕДОРОГО

Пока весь мир ждал Devil May Cry 3, главный герой Данте коротал время в несерьезной Viewtiful Joe, а потом получил предложение от Atlus поработать в более подходящей его демонической сущности обстановке. В сюжете он играет не особо важную роль, но сам факт присутствия славного отпрыска рода Спарда стал именно той конфеткой, которая привлекла внимание широкой массы игроков. В европейской версии это чувствуется особенно - Данте красуется на обложке, а для особо непонятливых есть поясняющая надпись, что глаза их не обманывают. Как знать, возможно, это позволит разойтись игре неплохим тиражом, что подтолкнет издателя и дальше сотрудничать с Atlus.


Ваше лицо кажется мне знакомым... Я вам раньше угрожал?

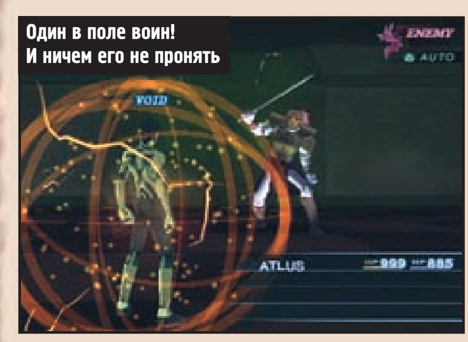
Shin Megami Tensei: Nocturne



Кто-то жаждет власти, кто-то - денег, а эта парочка мечтает только о канделябрах

дом оказавшихся в нужном месте представителей. Главный герой - безымянный и молчаливый студент, который волей Концепции (так в игре назван процесс перерождения мира) к человеческой стороне прибавил сторону демоническую, и еще неизвестно какая из них одержит верх. Своего мнения наш подопечный не имеет, и все его реплики выбираются непосредственно игроком. Тем самым и определяется, какой философии придерживается герой и, соответственно, чем закончатся его скитания. По традиции Shin Megami Tensei в Nocturne присутствуют три политических линии - Порядок, Хаос и Нейтральный Путь. Хочется чего-то своего - не проблема, ведь не стоит забывать, что этот мир перерождается, и навязывать свою идеологию никто не посмеет. А если все-таки рискнет, то можно запросто утихомирить дерзкого выскочку, будь то рядовой демон или мифическое божество.

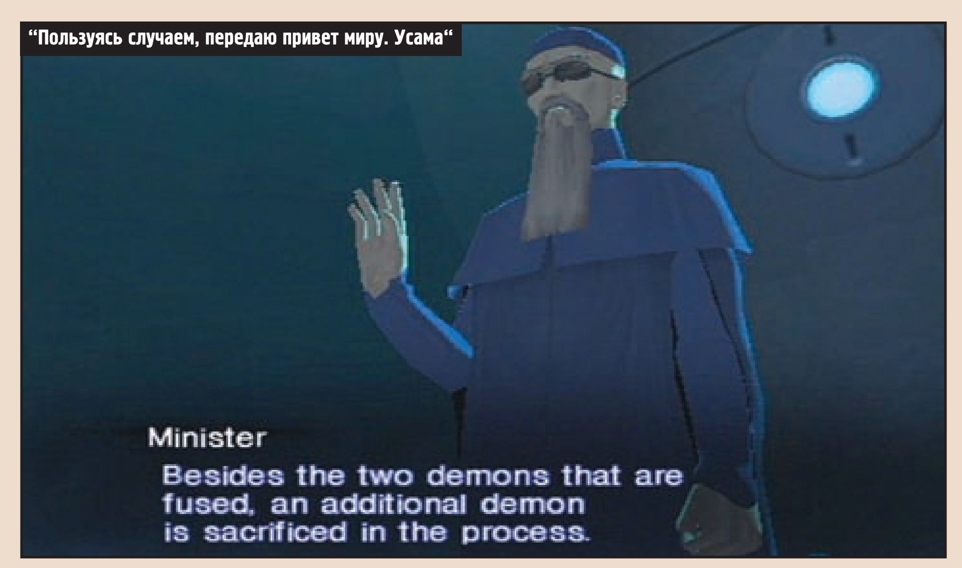
Что касается игрового процесса, то здесь оригинальностей поменьше. Герой путешествует по различным локациям, подчас жутко запутанным, уничтожает встречающихся в изобилии противников и выполняет нехитрые поручения вроде “сбегай пешочком во-о-он туда, посмотри, что там творится, а я вскорости прибуду при помощи более совершенного средства передвижения, чем ноги”. Но подобное положение дел не должно вводить в заблуждение, так как в процессе путешествия и многочисленных битв и кроется вся прелесть Nocturne. Местная боевая система - это не однокнопочные потасовки, а продуманный и сложный процесс, требующий серьезного подхода и изучения. Даже рядовые враги способны изрядно подпортить жизнь, а уж про боссов вообще речь не идет. Так что приходится вовсю использовать так называемую систему слабостей, то есть выиски-



Один в поле воин! И ничем его не пронять

Shin Megami Tensei: Nocturne

“Пользуясь случаем, передаю привет миру. Усама“



вать, к каким атакам у оппонента иммунитет, а какие наносят ему наибольший урон. В данном случае это очень важно, поскольку критический удар позволяет сделать лишний ход, а промах, наоборот, позволяет сопернику быстрее перейти в контрнаступление.

Реакцию героя на атаки определяет набор специальных мелких тварей под общим названием Magatama, эдакий аналог киберпанковских чипов и имплантантов. В зависимости от комплектации одни удары будут вредить герою, а другие, наоборот, его даже не поцарапают, а то и вовсе вылечат. Помимо того, что каждая из них прибавляет определенное количество очков к атаке, живучести и т.д., они позволяют обрести иммунитет, например, к огненным атакам или же снизить физический ущерб. Экипировать можно только один тип, так что для каждой серьезной битвы придется подбирать наиболее подходящий вариант.

Хорошо, что воевать приходится не в одиночку: существенную помощь оказывают обитатели демонического мира. Ведь, по сути, они не враги и не друзья, просто иногда их интересы совпадают или противоречат интересам игрока. В бой можно взять до трех помощников, а если кто-либо из них окажется бесполезным - его завсегда можно отправить на скамейку запасных. Как и главный герой, соратники получают опыт, однако наиболее интересно создавать мощных бойцов путем объединения, классическим способом серии. Иногда получаются совсем уж уникальные образцы. Те, кто пару часов назад издевался над командой в роли босса, теперь сам послушно влился в наши ряды. При этом поболтать с демонами во время боя можно не только ради его привлечения на свою сторону, но и просто ради полезного предмета. Если его взгляды на жизнь совпадут с взглядами главного героя, то он может одарить последнего чем-нибудь ценным.

Родные просторы

Особой красотой, детальной прорисовкой пейзажей и богатством интерьеров SMTN не может похвастать. Этому есть оправдание - постапокалиптический мир вряд ли должен радовать глаз разнообразием, не до красоты тамошним обитателям - выжить бы в схватке за место под новым солнцем. И уж на участников этой битвы с судьбой разработчики не пожалели ни анимации, ни своего таланта. Традиционно извращенный дизайн демонов, намеренно грубоватые модели более-менее человеческих персонажей (что дополнительно подчеркивает их неидеальность и душевное неспокойствие) - повсюду чувствуется рука Кадзумы Канеко и характерные только для него визуальные образы.

Выдержан мрачновато-грубый стиль и в музыкальном сопровождении. Тяжелый рок сменяется меланхоличными и настораживающими темами, а проскакивающие вроде бы традиционные для RPG мотивчики, скрывают в себе отголоски гнетущей безысходности. Как можно было при таком гениальном саундтреке оставить персонажей безмолвными, совершенно непонятно. Определенное очарование в этом, безусловно, есть - ностальгирующие по временам расцвета ролевых игр на PSone геймеры наверняка порадуются знакомой атмосфере с немыми сюжетными сценами, однако на дворе уже 2005 год, и не к лицу разработчикам такие выходки.

Вперед, к светлому будущему

Shin Megami Tensei - сериал уважаемый, хотя в широких кругах и не популярный. Nocturne отныне уважаем вдвойне, так как ему удалось таки пробраться не только в США, но и на европейские просторы. При этом его ценность для жанра в целом не подлежит обсуждению - сериал давно зарекомендовал себя как умное и сложное развлечение, осилить которое под силу далеко не всем. Новая часть лишь традиционно придерживается этого курса, внося, как и положено всякому порядочному эпизоду, свою долю свежих идей.

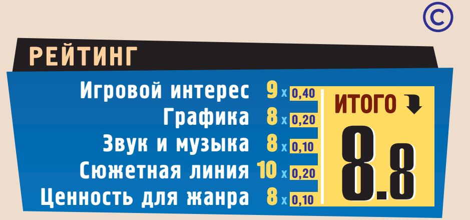
©

В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО...

Первая игра, тогда еще называемая Digital Devil Monogatari: Megami Tensei, появилась в 1987 году на NES. Игра основывалась на сюжете книги Ая Ниситани, рассказывающую историю компьютерного гения Накадзимы, застрявшего в мире демонов. Сиквел под логичным названием Digital Devil Monogatari: Megami Tensei 2 представлял собой еще более мрачную историю с видимым уклоном в киберпанк, ядерной катастрофой и, опять же, демонами. Графически обе части не были шедевральными, зато положили начало узнаваемому стилю серии. Следующие части в количестве трех штук выходили уже на SNES и обзавелись полным названием - Shin Megami Tensei. И если два номерных эпизода SMT были просто продолжением идей, то вот ответвление SMT If... непривычно рассказывало о школьной жизни, с ее слухами, легендами и страшными историями. Позже вышли совсем уж незамеченные широкими массами SMT: Devil Summoner и Devil Summoner: Soul Hackers, появившиеся на Sega Saturn в 1995 и 1997 годах соответственно. Зато изданная в 1996 году Persona на PSone стала настоящим открытием для масс. Ответвление, которое пожертвовало кое-какими классическими элементами геймплея, по сути, сделало имя всему сериалу.

Самый первый Megami Tensei. Внутри этой пирамиды - самый обычный лабиринт с монстрами. Вы в таких сотню раз погибали

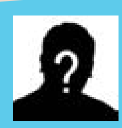
РЕЙТИНГ



Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО
Графика	8	x 0,20	8.8
Звук и музыка	8	x 0,10	
Сюжетная линия	10	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

АВТОР

Максим МИШИН



Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Люди дождя

Жанр RPG
Издатель Atlus Software
Разработчик Atlus Software
Платформа PlayStation 2
Сайт www. digitaldevilsaga.com

По улицам сновали мобильные патрули. Как правило, две машины и четыре-пять человек. На всех более или менее серьезных перекрестках стояли пешие заставы. Гош насчитал больше десятка таких групп и задумался - сколько же в городе народу, если он без проблем может накрыть себя частой сетью вооруженных дармоедов.
Олег Дивов. "Молодые и сильные выживут"

Наверное, любой геймер рано или поздно задумывается над вопросом, что делает ту или иную игру уникальной. Хороших проектов предостаточно, однако далеко не в каждом из них присутствует некая изюминка. По вышеизложенным причинам одному ставят, скажем, "семерку", а другому - "восьмерку". Первые, бесспорно, хороши, но в них ощущается нехватка какого-то элемента. Называть этот элемент можно по-разному, например, творческой искоркой.

Вы уже наверняка поняли, что в рецензируемой игре упомянутая искорка как раз присутствует. Можно даже сказать, горит аки сердце Данко. Shin Megami Tensei: Nocturne (Lucifer's Call в Европе) вывела серию на совершенно новый уровень. Соответственно, возникла необходимость придерживаться установленной планки качества. Для этого разработчики не побоялись экспериментировать с некоторыми канонами JRPG. В DDS присутствует множество характерных для серии черт, однако немного изменена основная концепция.

Закон фронтира

Действие DDS разворачивается в причудливом мире с незатейливым названием "Свалка" (Junkyard), разделенном на шесть зон, контролируемых племенами людей. Каждая зона носит имя одной из чакр человеческого тела. По легенде, племя, которое выйдет победителем из бесконечной междоусобной войны, получит доступ к Нирване - священному месту, где воплощаются в жизнь любые мечты. Мизансцена как нельзя лучше располагает к проявлению агрессии. Свалка - место, где небо всегда закрыто свинцовыми тучами, безостановочно моросит дождь, а люди смотрят на окружающий мир бесцветными глазами: они никогда не испытывают эмоций, а при принятии решений руководствуются исключительно логикой.

Все меняется, когда на пустоши появляется странная особа с волосами нетипичного для Свалки черного цвета и артефакт, под воздействием которого люди получают способность перевоплощаться в демонов. Однако при этом они начинают испытывать сильнейший голод, утолить который можно, лишь поглощая плоть живых существ. В общем, необходимо периодически кого-то кушать. Боевые действия из вялого обмена выстрелами превращаются в кровавую вакханалию, где слабому предстоит быть съеденным сильным.

Вот так, не растрачивая времени на прелюдию, сценаристы сразу погружают нас в бурлящий поток сюжетных перипетий. Знакомство с персонажами и введение игрока в курс дела происходит, что называется, по ходу пьесы. То есть единственное, что становится понятно с первых минут, - это то, что непонятно ничего. Но, поверьте, так гораздо интереснее. Скупая зарисовка мира DDS, слегка напоминающего вселенную романа "Рыцари сорока островов" С. Лукьяненко, интригует покруче, чем анонс очередного Metal Gear.

Виртуальное воплощение игрока - юный командир племени Эмбрионов (Embryon Tribe) по имени Серф. Вместе с группой однополчан ему предстоит узнать, чем на самом деле является Свалка, и, став победителем, привести подчиненных в Нирвану.

Наперегонки с голодом

По сути Shin Megami Tensei является типичной JRPG при всех сопутствующих атрибутах: разговоры с NPC, случайные

ПРИЯТНОГО АППЕТИТА!



Одержав победу в битве, вы не только получаете очки опыта, способствующие традиционной прокачке, но и энное количество атмы (Atma points). Нужна она для разучивания магических способностей.

Подзаработав местной валюты, можно загрузить со специальных терминалов необходимые мантры. Далее, накапливая атму, вы приобретаете выбранные способности, которые, кстати, сохраняются при повторном прохождении.

Таблица доступных к выучиванию скиллов чем-то напоминает Sphere Grid из Final Fantasy X с той лишь разницей, что она гораздо функциональнее в вопросе практического применения.

Самое веселое заключается в том, что вы на самом деле можете есть встретившихся недругов. Сперва требуется лишить их большей части здоровья. Далее используйте навык поглощения и - вуаля! Точнее, "ням-ням". Любой подвернувшийся под горячую руку враг может разнообразить меню проголодавшегося демона. Главное - не переусердствовать с кормежкой. Иногда после плотного обеда у ваших подопечных случается несварение. Хотя, при наличии лекарства или скилла Iron Stomach, эта проблема отпадает. В общем, кушать подано.

АВТОР

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

битвы в локациях, развитие персонажей, обворовывание беспризорных сундуков и так далее. Знакомые с жанром будут чувствовать себя как рыбы в воде. В таком случае возникает вопрос, что отличает представителей серии в общем и DDS в частности от других членов семейства JRPG, коих в Японии выходит немало? Основных особенностей всего две: атмосфера и дизайн. Игры SMT всегда были более серьезными и мрачными. Элементы геймплея, от внешнего вида персонажей до музыкального сопровождения, великолепно это подчеркивают.

Сюжет SMT традиционно завязан на демонах и иных жителях потустороннего мира, и DDS не является исключением. Правда, основная концепция немного изменена. В центре внимания разработчиков на этот раз не демоны, а сами люди, что заметно отражается на геймплее. В отличие от других частей, вы лишены возможности вербовать в свои ряды врагов. Зато куда больше внимания уделено непосредственно главным героям. Всего их пятеро (см. врезку). При столкновении с противником Серф и его команда автоматически превращаются в некие зубастые, когтистые и


Ребята, это вот такая игра! Честно

вечноголодные существа. Впрочем, никто не запрещает снова стать гомо сапиенс. Демоническая форма отличается высокой стойкостью к вражеским оплеухам, а также позволяет применять магию и спецприемы. Тщедушные человеческие тела выдерживают гораздо меньше атак противника. Зато в их распоряжении внушительный боекомплект к огнестрельному оружию. Пули различаются не только калибром, но и способностью изменять статус недругов. То есть агрессивно настроенных субъектов можно не только превратить в дуршлаг, но и оглушить/отравить/усыпить.

Собственно, подобные фишки, вкупе с нестандартными дизайнерскими решениями, и делают DDS уникальной.

Музыка иных сфер

Еще один важный атрибут создания атмосферы - это, безусловно, звуковой ряд. Композиторы Atlus снова продемонстрировали, что отлично понимают, какой музыкой нужно наполнить мрачный мир SMT. Саундтрек в Digital Devil Saga просто великолепен. Техно- и роккомпозиции органично переплетаются с происходящим на экране, хотя вполне годятся и для отдельного прослушивания. Согласитесь, не каждая JRPG может похвастаться чем-то подобным. Другим звукам также уделено много внимания: гулкие шаги героев по металлическому полу, эхом отражающиеся от стен, шипение пара, крики демонов в боевых сценах. Неожиданно хороша озвучка персонажей. Актеры постарались на славу, отчитав диалоги с правильными интонациями и без лишнего пафоса.

Визуально игра практически не отличается от Nocturne. Многие противники и заклинания были перенесены в DDS без малейших изменений. Однако смотрится все по-прежнему впечатляюще. Разработчики в очередной раз умело и со вкусом



Три розовых чумазеньких чертенка... Настуют очередную бяку



САТАНИСТ СО СТАЖЕМ



Один из самых знаменитых персонажей, созданных Канеко, забавная зверушка Jack Frost, по совместительству талисман Atlus (*та еще зараза: для нападения сбивается в стаи. После первого удара сразу начинает лечиться - поди справься с такой - прим. ред.*).

В видеоиграх, как и в киноиндустрии, очень важна роль дизайнера. Зачастую от представителей именно этой профессии зависит судьба проекта. Например, без вклада Ханса Руди Гигера, квадрология "Чужие" потеряла бы львиную долю шарма.

Неповторимым внешним видом Shin Megami Tensei (в Японии SMT также называется Megaten) обязана не только программистам, но и дизайнеру Казума Канеко. Этот талантливый художник вместе с основателем серии Кози Окада определил визуальный стиль игр SMT еще в 1992 году, когда самая первая часть вышла на NES. С тех пор, как Окада покинул Atlus, Канеко поддерживает этот стиль фактически в одиночку.

К дизайну живых и неживых объектов потусторонних миров Канеко подошел со свойственной японцам креативностью. За примером далеко ходить не нужно, достаточно взглянуть на внешний вид Варна из DDS: отсутствие глаз, зачастую несколько голов, зубастые рты в самых неожиданных местах и причудливой формы конечности, которые могут мгновенно трансформироваться в оружие.

Как утверждает сам художник, в его работах демоны не обязательно являются служителями зла. Они - обычные жители других миров и могут посвящать себя как созиданию, так и разрушению.

Более детально с работами Канеко можно ознакомиться по трем книгам его иллюстраций: Kaneko Kazuma Graphics: Pandaemonium, Kazuma Kaneko Artworks: Shin-Megami Tensei Poster Book и Kazuma Kaneko Works I.

КРАСОТА И ГОРДОСТЬ НАШЕЙ КУНСТКАМЕРЫ

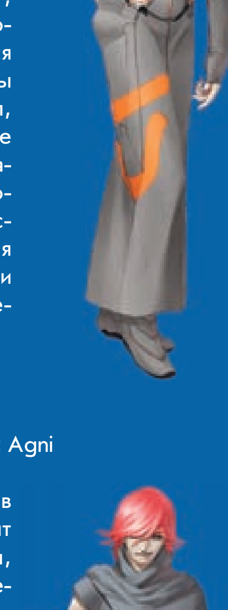
Серф (Serph)
Оружие: пистолет
Демоническая форма: Varna

Лидер племени Эмбрионов. Как это обычно бывает в SMT, главный персонаж обезличен и является воплощением игрока. За все время от начальной заставки до финальных титров Серф молчит, как партизан на допросе. Зато в самом конце проявляет чудеса мужества и героизма.



Аргилла (Argilla)
Оружие: снайперская винтовка
Демоническая форма: Prithivi

Воспринимает свою демоническую сущность как проклятие. На первых порах барышня категорически отказывается есть поверженных противников, чем едва не доводит себя до голодного бешенства. Казума Канеко подчеркивает, что это единственный персонаж, который не боится демонстрировать шрамы на теле. Дизайнер заявил, что Аргилла намеренно не скрывает шрам на лице, дабы он напоминал ей о проявленной когда-то слабости. Этим подчеркивается духовная сила персонажа и ее готовность преодолевать любые трудности.



Хит (Heat)
Оружие: гранатомет
Демоническая форма: Agni

Красный цвет волос, а в дальнейшем и глаз говорит сам за себя. Непокорен, импульсивен, жесток, временами чрезмерно жесток. Считает, что права на жизнь заслуживают лишь сильные. В порыве гнева может съесть кого угодно, даже сверчков в подвале базы. Испытывает высокие чувства по отношению к Сере и не стесняется это демонстрировать при каждом удобном случае, причем иногда весьма болезненными для объекта обожания способами.

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Сиело (Cielo)
Оружие: пистолет-автомат
Демоническая форма: Dyaus



Без подобного персонажа немыслима ни одна компания. Олицетворяет чувство юмора всех Эмбрионов вместе взятых. Отличается феерической прической, которая может запросто вызвать инфаркт у любого стилиста, и жутким акцентом. Веселый и непосредственный Сиело всегда готов "разбавить" трудную ситуацию шуткой, остротой или же просто скорчив смешную рожицу, что обязательно будет показано крупным планом.

Гейл (Gale)
Оружие: штурмовая винтовка
Демоническая форма: Vayu



Гейл исполняет обязанности главного стратега Эмбрионов. В то время как остальные жители Свалки начинают проявлять эмоции и медленно сходить с ума от обилия новых ощущений, этот гражданин остается холоден, как вмерзший в лед мамонт. Все события пропускает через свой логический фильтр и называет любое проявление эмоций "нелогичным порывом". Однако за его бесцветными глазами скрывается много секретов, которые в свое время обязательно раскроются.

Сера (Sera)
Оружие: нет
Демоническая форма: нет



Загадочная особа, которую Серф и Ко. находят в пустоши внутри неизвестного артефакта. Сначала коротает время, валяясь без сознания на кровати, потом жалуется на потерю памяти. После ее появления все на Свалке переворачивается вверх дном. Исполняя некую песню без всякого инструментального аккомпанемента, Сера может притуплять чувство голода демонов и превращать их обратно в людей. Вскоре за барышней начинают охотиться лидеры всех племен, небезосновательно считая ее ключом к вратам Нирваны.



применяют технологию cell-shading, что придает великолепно анимированным моделям персонажей особый колорит. Световые эффекты молний, файрболов и мощных ударов становятся настоящей конфеткой для глаз. Помимо прочего, игровые локации избавились от дизайнерского минимализма. Интерьеры помещений больше не ограничены парой горок поставленных друг на друга ящиков, как это было в Nocturne. Зайдя в барак на какой-нибудь базе, вы сразу поймете, что попали именно в жилое помещение, а не в подвал.

Видеовставки вызывают лишь положительные эмоции. Надо отдать должное разработчикам: они смогли удивить нас неожиданно качественной режиссурой и динамичной работой камеры. Прискорбно, что игрока нечасто балуют сюжетным видео. В этом, пожалуй, и заключается главный недостаток. Прежде чем дойти до очередного ключевого момента, придется долго блуждать по отнюдь не маленьким локациям. При этом встречи с противниками случаются на порядок чаще, чем хотелось бы. Битвы в SHT всегда были увлекательнее, чем во многих JRPG. Однако даже они имеют тенденцию приедаться, когда недруги "осчастливливают" своим появлением через каждые десять шагов. С другой стороны, благодаря такому подходу DDS не превращается в сплошной 3D мультфильм.

И тихо плакал дождь

Несмотря на нетипичное для жанра количество кровавых сцен, DDS отнюдь не пропагандирует насилие в любых проявлениях. Демоны и прочая оккультная атрибутика служат лишь фоном для создания атмосферы. Сюжет вовсе не зациклен на случаях массового каннибализма в вымышленном мире. Скорее он повествует о выборе пути и обо всех сложностях, которые данный процесс сопровождают. Господа из Atlus вовсе не пытаются, подобно разработчикам Xenosaga, создать сверхмасштабное действо, где зрелищность идет в ущерб смысловой нагрузке. Напротив, рассказанная ими история протекает на весьма клаустрофобной мизансцене. Зато приглушенные цвета окружающего мира великолепно подчеркивают яркие образы персонажей. Герои саги познают, что такое эмоции, и учатся руководствоваться в жизни не только холодным расчетом, но и зовом сердца.



Намек сценаристов на то, что демон живет в каждом из нас, весьма прозрачен. Главное - научиться с этим демоном уживаться. Некоторые персонажи DDS воспринимают свои вторые сущности как проклятие и отказываются есть поверженных врагов. Другие, напротив, считают, что выживает лишь сильнейший, а участь слабого - закончить существование в чьем-нибудь желудке. Авторы не спешат подсказывать, какой из подходов правильный. Это предстоит решить самому игроку. Однако не надейтесь, что в конце вы получите ответы на все вопросы. Дело в том, что новая Megaten изначально задумывалась как дилогия. Узнать дальнейшую судьбу героев можно, лишь пройдя вторую часть DDS, которая уже вышла в Стране восходящего солнца и в настоящее время переживает процесс локализации. Так что кульминация штурма священных земель Нирваны еще только впереди.

ДЕМОНЫ ТОЖЕ ПЛАЧУТ

Сотрудничество Atlus с Capcom оказалось более чем продуктивным. Взаимодействие компаний началось около двух лет назад, когда в Atlus трудились над Shin Megami Tensei: Nocturne. Как известно, в расширенной версии игры (SMT: Nocurne Maniax) присутствует Данте из серии Devil May Cry. Дело в том, что один из задействованных в работе над Nocturne сотрудников Atlus является поклонником экшна от Capcom. Именно он был инициатором "приглашения" беловолосого убийцы демонов. В Capcom от такой идеи пришли в восторг. Данте, будучи охотником на всякую нечистую силу, как нельзя лучше вписался в мир Nocturne.

В свою очередь разработчики Capcom Production Studio 1 в процессе создания Devil May Cry 3 обратились к Казума Канеко, чтобы тот "спроектировал" облик демонических форм Данте и Вергилия. Очень правильное решение, ведь к кому еще обращаться за дизайном демонов, как не к человеку, который занимается этим уже более десяти лет.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	**ИТОГО** 9.1
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	10	x 0,10	
Сюжетная линия	9	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	

Darkwatch

Ночной дозор

Жанр FPS
Издатель Capcom, Ubisoft
Разработчик High Moon Studios
Платформа PlayStation 2, Xbox
Сайт www.darkwatch.com

А вот теперь седые люди помнят прежние дела
Билась нечисть грудью в груди и друг друга извела
В.С. Высоцкий "Песня о нечисти"

Если вы были больны и пропустили в школе урок, где говорилось о том, как вредно грабить почтовые вагоны, то я сейчас восполню этот досадный пробел в вашем образовании. Друзья, грабить поезда очень, очень и очень опасно. В один прекрасный день, а точнее, в одну зловещую ночь, вы непременно ошибетесь поездом и наломаете дров.

Вы вломитесь в вагон, в котором некая тайная организация Darkwatch, отвечающая за борьбу со Злом, перевозит крайне неприятного типа. Вы взорвете сейф, где содержится этот субъект, доверху накачянный темной магией. Вы выпустите его на свободу, и он прокусит вам шею, сделав из вас вампира. После всего этого вам придется очень долго носиться по всяким мрачным местам и укладывать обратно в могилы всевозможные ожившие умертвия. Оно вам надо?



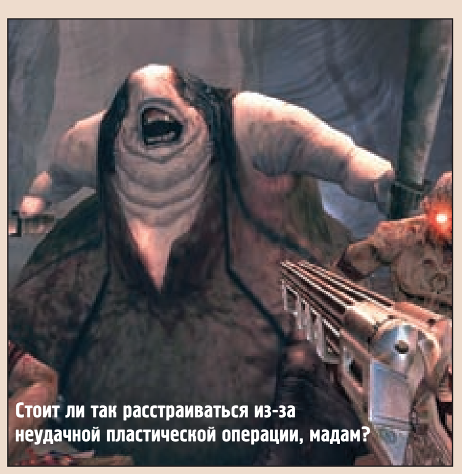


Это ж надо - с двумя томогавками на два гатлинга. Чему их только в школе учили?

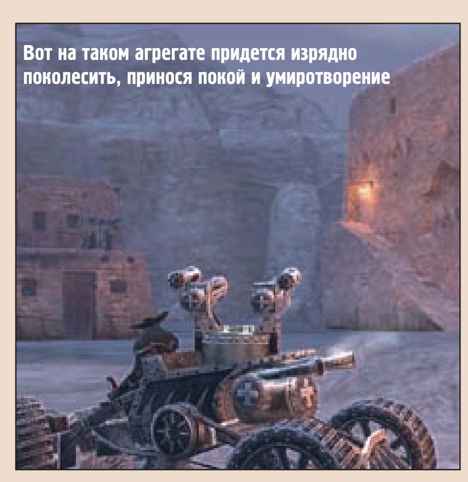
HALOватый Запад

В каждом жанре есть игра, которая задает темп и определяет базовые элементы геймплея. Нравится это кому-то или нет, но до тех пор, пока не придумают что-то более разумное или захватывающее, все консольные шутеры в той или иной мере будут похожи на Halo. Происходит это не от лени разработчиков или тяги к плагиату. Просто Bungie нашли простую и эффективную схему гемплея для шутера, воспользоваться которой не грех, если знаешь, как дать игре собственное, неповторимое лицо. Посудите сами, есть всего три условия, которые необходимо выполнить. Во-первых, выдавать не больше двух видов оружия в одни руки одновременно. Во-вторых, помимо собственно лайфбара, дать игроку саморегенерирующий щит. И, в-третьих, нужно время от времени катать игрока на чем-нибудь, что передвигается быстрее, чем пешком. Все остальное можно делать, сообразуясь только с собственным вкусом и чувством прекрасного.

Место действия можно перенести, например, на Дикий Запад, весь игровой процесс погрузить во тьму и использовать кресты в качестве деталей декора или элементов ландшафта на каждом шагу. Положа руку на сердце, следует признать, что выглядит Darkwatch очень стильно. Люди из High Moon определенно знают толк в готических триллерах. Все классические элементы в наличии. Тут тебе и воскресшие мертвецы с горящими глазами, и неестественно большая луна в постоянно ночном небе, и сугубо готические церквища (это такие заколо-

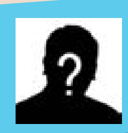


Стоит ли так расстраиваться из-за неудачной пластической операции, мадам?



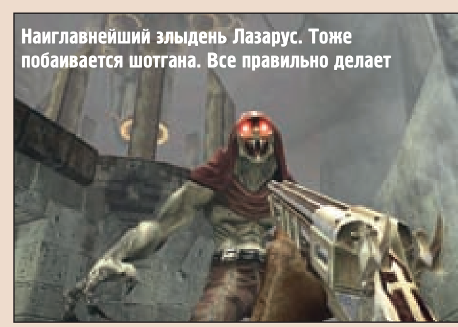
Вот на таком агрегате придется изрядно поколесить, принося покой и умиротворение

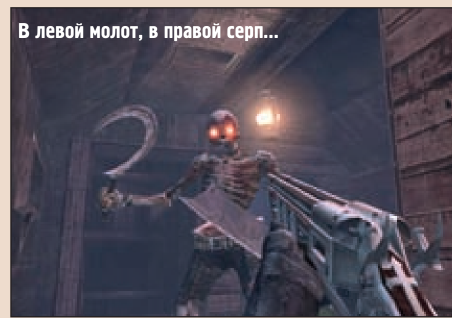
АВТОР
Хлеб ЩЕГЛОВ



Darkwatch




Наиглавнейший злыдень Лазарус. Тоже побаивается шотгана. Все правильно делает


В левой молот, в правой серп...

ченные досками, обгоревшие церкви), и кладбища, где на каждом шагу валяются мертвецы с осиновыми крестами в груди, и главный герой, отнюдь не белый и пушистый. Но самое главное - это, конечно, борьба просто зла с вселенским Злом...наверняка во имя Добра... хотя какое может быть добро с такой зверской рожей... ну да ладно, не важно.

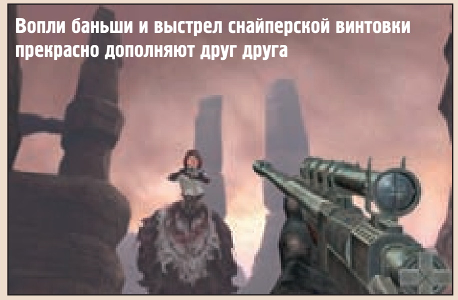
Существенно оживляет картинку вездесущий Havok, отвечающий за отстрел конечностей, падение окончательно умерших трупов со скал, раскачивание мертвецов на веревках и прочие мелкие радости, веселящие истинного гота до слез. Словом, оформление и дизайн в Darkwatch достойны всяческих похвал и доставляют массу положительных эмоций тем, кто не боится покойников и считает склеп подходящим местом для вечеринки.

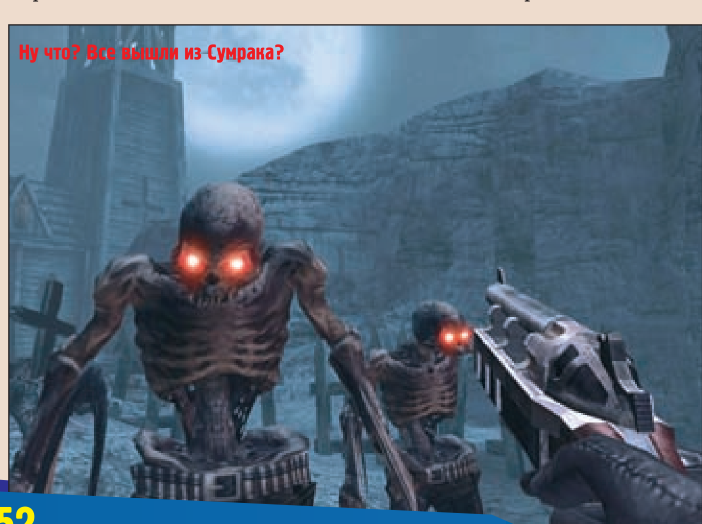
Да и сам игровой процесс вряд ли кого-нибудь оставит равнодушным. Пешие прогулки по грудам костей перемежаются бешеными скачками с пальбой, отчаянной рукопашной на крыше вагона, гонками по городским улицам и прочими увеселениями в стиле семейки Адамс. Уровни, правда, безобразно линейны, но однообразными их не назовешь. Несмотря на нескончаемую ночь и небогатую палитру, смотрится и играется все довольно живо. Единственный серьезный прокол в игровой механике - это восполнение хитов. Поскольку наш главгерой является вампиром, его аптечки бегают повсюду, а некоторые даже нарываются на то, чтобы быть использованными. Проблема в том, что в противниках подозрительно много жизненной силы для уже однажды умерших существ. В результате из двух простейших скелетиков, рассыпающихся от одного легкого пинка, можно набрать полный лайфбар, а их таких десятки. В результате получается парадоксальная ситуация: чем больше на экране монстров, тем сложнее им забить игрока. В то же время дуэль с парой не в меру шустрых стрелков вполне может закончиться фатально.

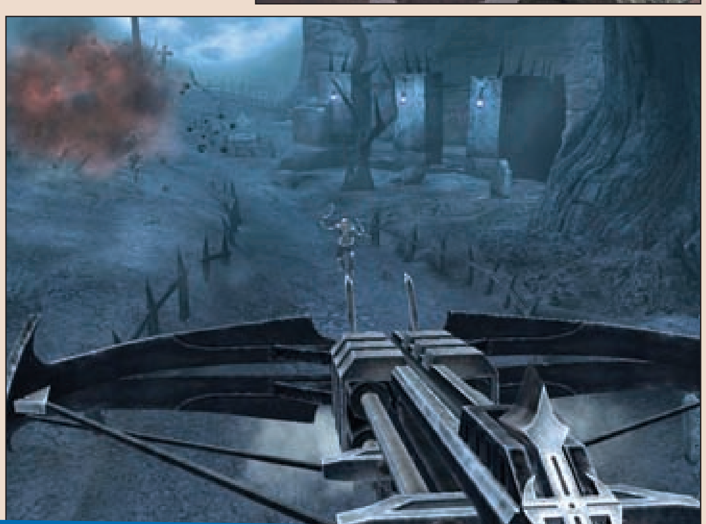
А вот за что я люблю ковбоя...

Всем, кто еще не в курсе, сообщаю: осиновые колья, пузырьки со святой водой и все остальные издержки суеверий давно уже не в моде. Зомби, скелеты и прочая нечисть тоже люди, хоть и бывшие, и им тоже хочется, чтоб их упокоили по-человечески. То бишь выстрелом в упор.

Арсенал в Darkwatch оригинальностью не блещет, зато выполнен очень достойно, неплохо сбалансирован и богато изукрашен крестами. Поначалу игрок вынужден обходиться слабеньким, но очень автоматическим пистолетом, который при зажатом спусковом крючке начинает палить так быстро, что только успевай перезаряжать. Чуть позже нам выдадут карабин для разборок на боль-

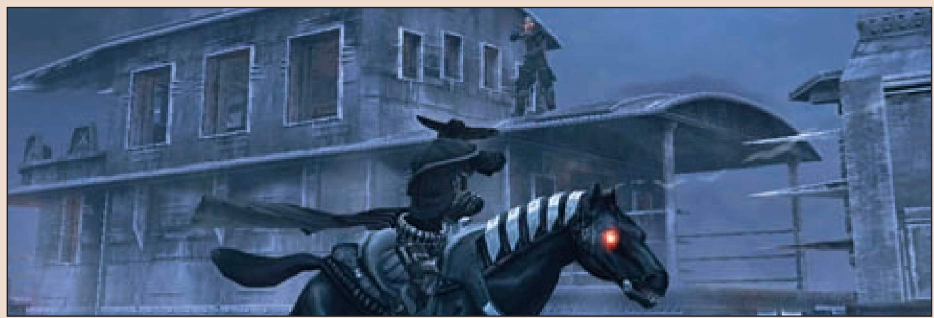

Вопли баньши и выстрел снайперской винтовки прекрасно дополняют друг друга


Ну что? Все вышли из Сумрака?



Darkwatch







ших дистанциях и арбалет, который на самом деле гранатомет. Стрелы замечательно втыкаются не только во врагов, но и в различные детали уровня, после чего взрываются, разнося все вокруг в клочья. Поскольку больше двух стволов одновременно носить нельзя, рекомендую брать арбалет и дробовик. Шотган, как вы сами понимаете, является ультимативным оружием ближнего боя. Помимо сокрушающей мощи двух стволов, имеется приклад, снабженный ужасающе зазубренным лезвием. Собственно говоря, все оружие в Darkwatch способно не только стрелять, но и рубить, но только дробовик одинаково смертелен с обоих концов. Далеко не все монстры удостаиваются выстрела, многим достаточно зуботычины. Далее вашему вниманию будут предложены парные револьверы повышенной убойности, снайперская винтовка и ракетница. Доведется также оседлать турель со спаренными пулеметами, установленную на чертовски (Правильно! Как вы догадались?) готический багги.

Помимо материальных средств борьбы, главгерой Джерико Кросс (я ж говорю - кресты повсюду) располагает набором специальных умений. Как и все вампиры, он отлично прыгает и умеет видеть сквозь стены, но не это главное. По ходу действия вам будут попадаться различные ситуации, в которых нужно будет выбрать два варианта поступков. Как это принято в готических триллерах, выбор делается между безусловно зловещим и относительно злобным деяниями. Например, когда ваше напарнице Кэссиди раздавят череп, нужно будет решить - прикончить ее милосердно или зверски загрызть, поглотив при этом ее душу. В зависимости от ваших поступков вам будут давать исключительно темные или условно светлые способности. По сути своей они являются аналогом рун, то есть временно усиливают ту или иную характеристику оружия или наносят врагам прямой урон. Действие этих способностей крайне непродолжительно, так что важно научиться вовремя их активировать.

Напоследок хочу предупредить тех, кто до сегодняшнего дня не играл в приставочные шутеры. Вам придется некоторое время помучаться, пока вы не свыкнетесь с управлением. Сложность в том, что перемещение и управление прицелом привязаны к аналоговым джойстикам. Стрейфиться вы научитесь довольно быстро, а вот умение точно наводить перекрестие на врага и грамотно осматриваться придет не сразу. Так что будьте готовы к тому, что придется вырабатывать навыки дозированного перемещения прицела. В остальном же Darkwatch вас не разочарует, это уж как пить дать.

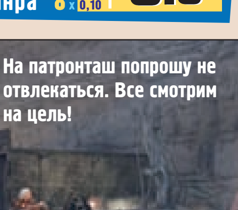


РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО 8.6
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Дизайн	9	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	



Судя по состоянию вывески, шерифа в городе нет


На патронташ попрошу не отвлекаться. Все смотрим на цель!



Возвращение короля

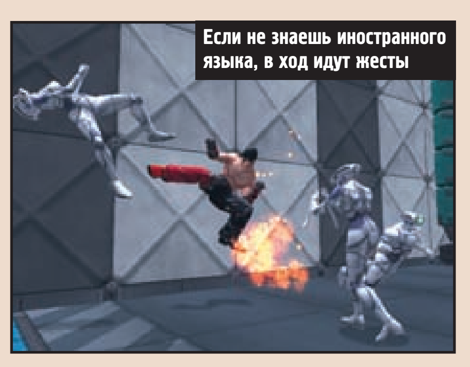
Фродо некоторое время боролся со сном,
который овладевал им,
потом с усилием поднялся на ноги.
Дж.Р.Р. Толкиен. "Властелин колец"

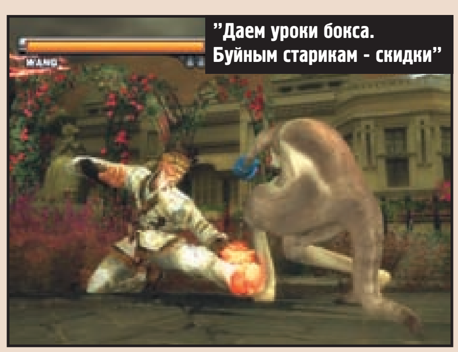
Вносить какие-либо изменения в уже ставший классическим игровой процесс - дело весьма опасное, и подходить к решению этого вопроса необходимо со всей ответственностью, в противном случае можно изрядно подпортить репутацию своего творения. Namco, решившая встряхнуть застоявшуюся эволюцию сериала Tekken, наступила именно на эти грабли. Четвертую часть "народного файтинга" поклонники признали неудачной и потребовали немедленно провести работу над ошибками.

Жанр	Fighting
Издатель	SCEE
Разработчик	Namco
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.tekken5.ru

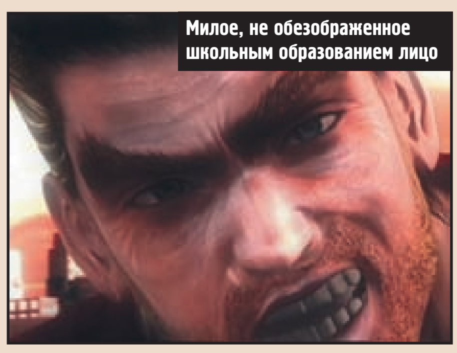
Нельзя сказать, что разработчики допустили какие-то фатальные оплошности, совсем нет. Tekken 4 был красивым и в меру техничным, вот только в нем отсутствовал так называемый дух сериала. Все, за что так любили этот файтинг, в одночасье исчезло, уступив место флегматичным потасовкам, которые, вкупе с неудачным дизайном арен, отодвинули игру на второй план в споре за звание лучшего представителя жанра. В Namco не отрицали допущенных промахов и недоработок, однако выход из столь нелицеприятной ситуации нашелся на удивление легко. Руководство компании попросту решило создать то, чего и требовали фанаты, а именно - проект, продолжающий и лишь слегка развивающий, но ни в коем случае не переосмысляющий идеи Tekken 3 или Tekken Tag Tournament. В результате на свет и появилась пятая часть популярного файтинга. Забегая вперед, скажем, что проект полностью оправдал все ожидания и пополнил совсем уж было поредевшие ряды поклонников новыми рекрутами.




Если не знаешь иностранного языка, в ход идут жесты



"Даем уроки бокса. Буйным старикам - скидки"


Милое, не обезображенное школьным образованием лицо

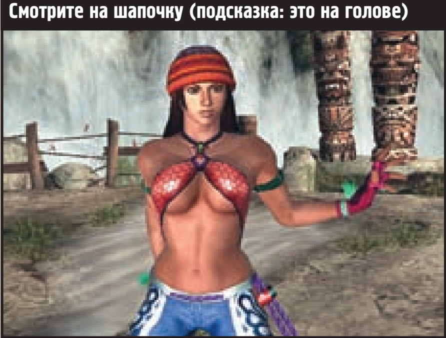
Show must go on

Забудьте про неровные арены и странноватые комбо, отныне все просто и легко. Поклонники со стажем смогут на интуитивном уровне воспроизводить знакомые связки, не позволяя противнику даже на ноги встать. Новички же встретят дружелюбную атмосферу, заботу и простоту освоения, хотя, чтобы стать профессионалами, придется завалить не одну сотню дерзких бугаев. На месте остались и красочные броски, и уходы от них, десятиударные комбо и много еще чего, что греет душу матерого бойца. Но фишками пятилетней давности много народу не заманишь, посему есть в Tekken 5 и множество небольших, но приятных новинок. Стоит отметить, что при их внедрении в игровой процесс использовался принцип "с миру по нитке", т.е. действи-



Tekken 5

Классная шапочка!.. Мы сказали шапочка. Смотрите на шапочку (подсказка: это на голове)



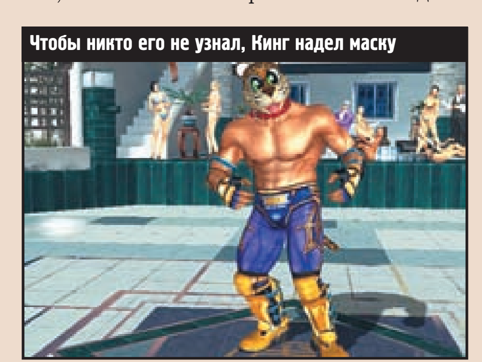
тельно каких-либо оригинальностей найти не получится, все так или иначе уже было обкатано на других представителях жанра. Взять, к примеру, режим, в котором предстоит провести, наверно, наибольшее количество времени, то бишь Arcade Battle. Этот бесконечный праздник для истинных любителей спаррингов вовсю использует идеи Virtua Fighter. Местные оппоненты - не простые компьютерные болваны, а вполне реальные завсегдатаи аркадных залов, чей стиль и манеру ведения поединка с переменным успехом воспроизводит искусственный интеллект. Подобно управляемому игроком протагонисту, все противники имеют определенный ранг, соответствующий их способностям. Чтобы добраться до грозных Tekken Lord'ов и занять место по соседству, потребуется приложить немало усилий и освоить в совершенстве стиль выбранного бойца. Любознательные геймеры наверняка вспомнят, что похожая система в лице режима Quest была представлена в Virtua Fighter 4 Evolution (или еще раньше, в виде режима Kumite из VF4).

Однако прежде чем бросаться в аркадные побоища, многие предпочтут пройти режим Story Battle, чтобы освоиться и узнать, что же случилось с любимыми персонажами в этой части Tekken. Всего в игре тридцать три действующих лица, существенную часть которых предстоит открыть по ходу игры. Не обошлось и без новых рекрутов: Asuka Kazama, Feng Wei и Raven оказались весьма ценным пополнением. И если боевой стиль первой откровением не стал, то вот кэнь-по и ниндзюцу последних весьма оригинальны, зрелищны, интересны и не так уж просты в освоении. А вот еще один новичок, финальный босс Jinpachi, как оказалось, неизвестный ранее представитель недружной семейки Mishima, разочаровал. Не то что бы он был крут - опытному бойцу одолеть его не составит труда, но нервов подпортит изрядно. Дело в том, что во время поединка старикашка откровенно жульничает, пуская с дальних дистанций убийственные файрболы (это в Tekken-то!) или парализуя противника. Но если не попадаться под эти два удара, то через пару минут вы уже будете смотреть финальную заставку.

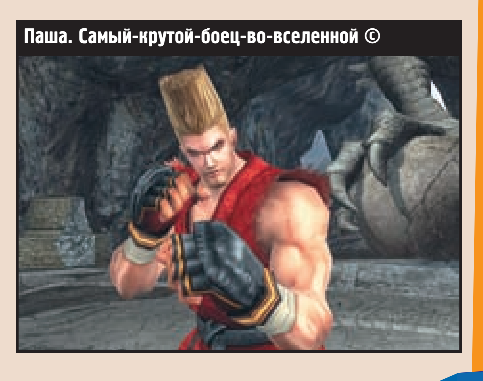


В плане остальных режимов Tekken 5 предлагает стандартный набор: помимо аркадного и сюжетного, есть командные поединки и спарринги с живыми оппонентами один на один, бои на время (Time Attack) и на выживание (Survival) - в общем-то, ничего нового. А вот про такую вещь, как Devil Within, стоит отдельно сказать несколько нелицеприятных слов. Теоретически DW должен был стать преемником Tekken Force, однако эволюционировал в самостоятельную игру, главным героем которой является Jin Kazama. Мало того, что сюжет, преподносящий все скитания протагониста в форме текстовых вставок, невменяем, так и боевая система этого представителя жанра beat'em up просто никакая. Удар рукой, удар ногой, прыжок и блок - все, за исключением разве что последнего, можно было наблюдать в проектах еще эпохи NES. При этом никакими знакомыми по основной игре комбо Jin не обладает. Приправлено это дело более чем сомнительной работой камеры, так и норовящей взять наиболее неудачный план. Бегает герой по унылым однообразным локациям коридорного типа (обставленных разве что парой колонн да камней). Ни внятного дизайна уровней, ни приличной графики нет и в помине. При всех этих недостатках пять уровней Devil Within проходятся достаточно неторопливо: даже если знать маршрут, может потребоваться несколько часов. Выдержать такое издевательство под силу лишь очень преданным фанатам. Либо соблазнившись кругленькой суммой в миллион призовых денег. В Namco

Чтобы никто его не узнал, Кинг надел маску



Паша. Самый-крутой-боец-во-вселенной ©





ПОИГРАЕМ В КУКОЛ

Подобно фанатикам из Team Ninja, в Namco тоже решили обратить внимание на гардеробный вопрос. На кровно заработанные деньги можно в буквальном смысле слова разукрасить приглянувшегося бойца, сменив цвета на наиболее соответствующие эстетическим предпочтениям игрока. Помимо этого, доступны и всевозможные аксессуары: от повязок и солнцезащитных очков до рюкзаков и мечей. А вот альтернативных костюмов не так уж и много, некоторые персонажи и вовсе обделены запасной одежкой. Конечно, повторять тряпичное безумие Dead or Alive никто не собирался, но от разнообразия еще ни одному проекту не становилось хуже.



Tekken 5



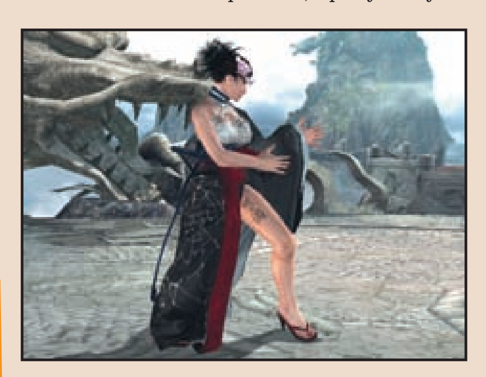
могли бы придумать и более увлекательный способ заработать.

Описуемая красота

На протяжении всего периода разработки товарищи из Namco клятвенно обещали поразить нас невероятно качественной картинкой, и, надо сказать, им это удалось. Похорошело буквально все. Модели бойцов прибавили в полигонах и, как бы громко это ни звучало, непосредственно в игре выглядят немногим хуже, чем в заставках. Арены с беснующимися на заднем плане болельщиками или отрывающимися вовсю пингвинами интерактивны, на все падения или впечатывания в стену, где таковая есть, они реагируют трещинами и осыпающимися элементами декора. Разочаровывает только то, что оставить после боя ощущение тотального хаоса не получится - все повреждения довольно быстро исчезают. Последнее можно списать на возраст PS2, все-таки держать в памяти все это буйство разрушения для староватой консоли довольно проблематично. Ведь и помимо этого найдется, куда направить ценнейшие ресурсы: например, на качественную анимацию персонажей, которые по-настоящему взаимодействуют друг с другом, а не изображают бой манекенов.



Вообще, людям, приложившим руку к визуализации Tekken 5, дифирамбы можно петь бесконечно. Чего стоит только дизайн персонажей, разнообразный, но все же приведенный к общему знаменателю. Новички прекрасно вписываются в общий визуальный стиль, а старые бойцы обрели законченность образов или их логическое развитие (например, Christie стала похожа на нормального человека, а не на танцующее недоразумение). Стильные злодеи плавно мутузят друг друга на фоне живописного водопада, при этом не стоит забывать и о красочных спецэффектах, сопровождающих все потасовки. Что еще нужно для полного счастья? А нужны CG-заставки, на создании которых Namco съела целую свору собак. По хорошей традиции, помимо заставочного ролика, присутствуют видео для сюжетных концовок каждого персонажа, по степени интересности варьирующиеся от просто хороших до невероятно забавных. За проделанную работу, выдержанный стиль и высокую планку качества выражаем представителям Namco благодарность.




Пока вы деретесь, нашу "Газель" украли!

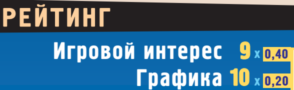
Finish him!

Приятно, что Namco сдержала свои обещания, подняла сериал с колен, отмыв пятно со своей репутации. Tekken 5 не идеален, но все так же весел и энергичен, как в свои лучшие годы. Не стоит обращать внимание на неудавшийся Devil Within, это всего лишь незначительная мини-игра, которую можно пройти и забыть, полностью погрузившись в истинный Tekken и оттачивая свои боевые навыки на компьютерном оппоненте или регулярно унижая в спаррингах лучшего друга. В общем, это идеальный способ времяпровождения и таковым видимо останется до появления еще одного шедевра от Namco, то бишь Soulcalibur III. ©



ЩЕДРОСТЬ БЕЗ ГРАНИЦ

Чтобы в очередной раз порадовать давних поклонников своего таланта, Namco включила в Tekken 5 аркадные версии первых трех частей сериала. Несмотря на почтенный возраст, старички способны доставить немало удовольствия, особенно при игре с живым оппонентом. К тому же, незнакомые с корнями сериала геймеры имеют шанс получить представление, что это за предшественники такие, по чьему образу и подобию создавалась пятая часть. Ну а особо усердные имеют шанс заполучить и четвертый бонус - шутер под названием Starblade.



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО 9.0
Графика	10	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Управление	9	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	



АВТОР

Максим МИШИН



Стиль на грани безумия

Жанр Action/Adventure
Издатель Capcom
Разработчик Capcom
Платформа PlayStation 2, GameCube
Сайт www.killer-7.com

"Боже! - воскликнул он, - да неужели ж, неужели ж я в самом деле возьму топор, стану бить по голове, размозжу ей череп... буду скользить в липкой, теплой крови, взламывать замок, красть и дрожать; прятаться, весь залитый кровью... с топором... Господи, неужели?
Ф.М. Достоевский. "Преступление и наказание"

Игровая индустрия уже давно страдает от нехватки свежих идей. Пресс-релизы издателей пестрят анонсами однообразных сиквелов, а по-настоящему интересные и оригинальные проекты, попадающие в категорию "не для всех" и отличающиеся наличием концептуальной авторской мысли, можно пересчитать по пальцам. На фоне борьбы за прибыль выход killer7, игры в высшей степени спорной и неоднозначной, выглядит весьма рискованным шагом. Хотя... Ведь может же Capcom позволить своим именитым сотрудникам иногда поразвлечься?


Не стой на пути бронепоезда!

Стоит лишь упомянуть, что к Killer7 приложил руку знаменитый Синдзи Миками, как тут же на ум приходят всевозможные зомби и прочая нечисть. И если от своего демонического сериала Devil May Cry он почти ничего взял, то вот идеи Resident Evil использовал повторно без особого стеснения. Ведь кто там будет их вычленять, идеи эти, когда все внимание сконцентрировано на невероятном дизайне.

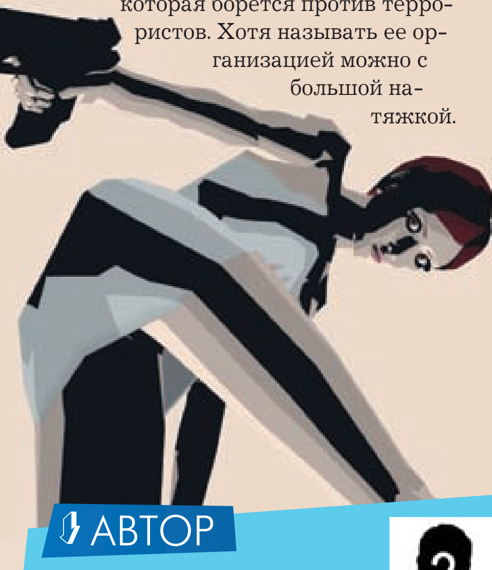
Мечта непонятого абстракциониста

Именно дизайном игра выделяется из чрезмерно стройных рядов клонированных экшнов. По способу отображения происходящего на экране Killer7 более всего похож на амбициозный шутер XIII, только с еще меньшим количеством деталей. Использование cel-shading`а позволило превратить происходящее на экране в комикс, мрачный, взрослый, с намеренно плохим сочетанием цветов. Здесь и возникает первый спорный момент: а как люди воспримут это безобразие? Можно сколь угодно долго восхищаться эстетскими пейзажами, однако геймеры, привыкшие к традиционным решениям в области дизайна и отступлений от них не признающие, увидят прежде всего убогие, скупые на детали локации. С персонажами дело обстоит на порядок лучше. Благодаря отличной анимации, они вполне могут претендовать на полноценную роль в каком-нибудь мультфильме. Для взрослых. В роли злодеев, разумеется, ибо при виде этих мордоворотов в роли спасателей мира за этот самый мир начинаешь невольно опасаться.

Да и никакие они, в общем-то, и не спасатели. Они сотрудники организации, которая борется против террористов. Хотя называть ее организацией можно с большой натяжкой.

АНАТОМИЯ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

Что хорошо в Killer7, так это то, что отдавать своих подопечных в костлявые руки смерти не так опасно, как в других играх. На это есть две причины. Во-первых, кончина одного из героев не повлечет за собой моментальный Game Over и отсылку на далекое-далекое сохранение. Игрока всего лишь переносят в последнюю посещенную комнату с телевизором (универсальное приспособление для сохранения/прокачки/смены персонажей). А во-вторых, павших от лап нечестивых зомби товарищей по оружию можно воскресить. Единственный из всей семерки, кто может это сделать - Garcian Smith. Важно лишь запомнить, где именно произошла трагедия, и привести туда гражданина в белом пиджаке. Он положит пакетик (видимо, это все, что оставляют голодные нелюди от своей жертвы) в чемоданчик и сам принесет его к телевизору. А дальше - дело техники. Много-много раз тыркаем кнопочку на джойстике, и чудо воскрешения не заставит себя долго ждать. Стоит ли говорить, что подвергать смертельной опасности самого Garcian'a - непозволительная роскошь. Его уже никто не сможет воскресить и придется начинать игру с последнего сохранения.



АВТОР
Максим МИШИН

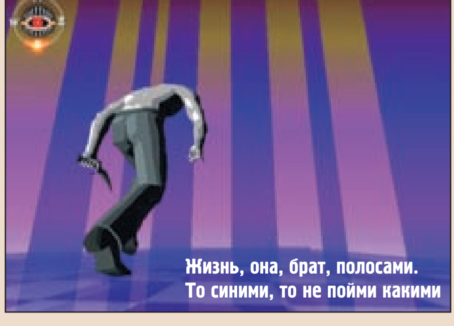




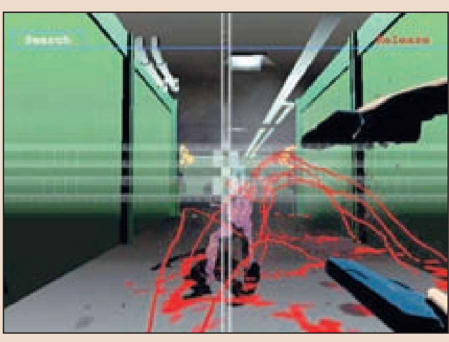
Местный политический лидер, или просто очередной сумасшедший элемент декора?

Все ее люди могут оказаться вымышленными, существующими лишь в воспаленном сознании старого убийцы, прикованного к инвалидному креслу. Зовут того старца Harman Smith: киллер с джентльменскими замашками, он постоянно возит с собой внушительных размеров винтовочку. Остальные семь персонажей тоже носят говорящую фамилию Smith. Противостоят славной организации Killer7 не менее славные товарищи из банды Heaven Smile, с идейным вдохновителем по имени Kun Lan во главе. Можно назвать его психом, но, согласитесь, разве в наше неспокойное время очередная попытка привнести в размеренную жизнь побольше хаоса - это ненормально?

Сюжет, кстати, вертится не только вокруг этого противостояния. Действие происходит на фоне борьбы США с Японией, политических интрижек и еще целого вороха проблем. Лишь собирая осколки сюжета воедино, можно получить представление о том, что же все-таки происходит. Но понять до конца получится только у разработчиков. Последний раз такую промывку мозгов устраивал, наверное, лишь старина Кодзима в финале Metal Gear Solid 2, но там подобному бреду предшествовали часиков этак десять вполне здорового повествования.



Жизнь, она, брат, полосами. То синими, то не пойми какими

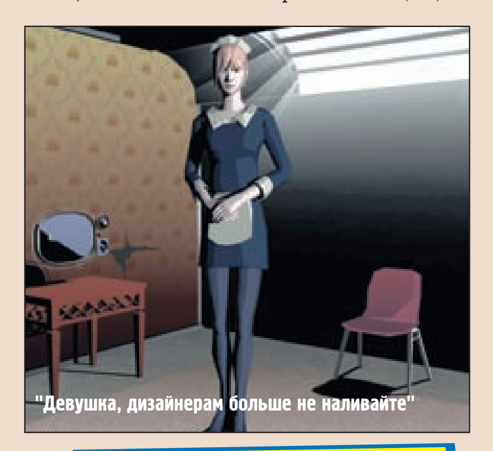


Полная несвобода действий

Обидно, что при столь неординарной сюжетной завязке геймплей представляет собой лишь понадерганные из различных игр идеи, поставленные на рельсы жуткой линейности. Свободно перемещаться по локациям никто не позволит. Есть строгий маршрут, определенный разработчиками. Позволяется лишь выбирать направление на развилках, в остальном же - никакой свободы. С одной стороны, это, во-первых, оригинально, во-вторых, не позволит заблудиться. Но с другой - локации в Killer7 очень и очень простые, а карта, на которой отмечены все ключевые точки, вплоть до подсказок к загадкам, понятна и удобна в использовании. Свободно вращать камерой, естественно, нельзя, а подбираемые ею ракурсы поначалу пугают. Куда бежит герой - не видно, что (или кто) поджидает впереди, можно узнать, лишь переключившись на вид от первого лица. Представители Heaven Smile, для описания которых наиболее удачным будет слово "зомби" (хотя встречаются и совсем извращенные по своей форме экземпляры), передвигаются по локациям в виде слабых контуров, которые не всегда получается даже разглядеть, не то что вести по ним огонь. В нелегком деле стрельбы по зомби-террористам помогает сканирование местности на предмет наличия нечисти. Кроме того, не лишним будет постоянно прислушиваться. Да-да, играть в шумной компании вряд ли получится: если вовремя не услышать смех неизвестно откуда взявшейся твари, то есть шанс подпортить свое здоровье, причем основательно.

Стрелять позволено тоже только от первого лица. Оружие у каждого из





"Девушка, дизайнерам больше не наливайте"

ИГРАЯ НА НЕРВАХ

Люди, ответственные в Killer7 за звуковое и музыкальное сопровождение, похоже, непосредственно до этого работали над одним из "капкомовских" survival horror`ов. Они очень старались сделать звучание атмосферным, и местами у них это получилось. Шаги, выстрелы или истеричный смех противников - все сделано на высшем уровне. В еле слышную фоновую музыку добавлены какие-то нервные подергивания гитарных струн. Ну а резкая смена тихой мелодии чем-то более громким, танцевальным и из общего звукоряда совершенно выпадающим, способна слегка развеселить и расслабить.

Killer7



ОЧЕНЬ НЕДЕТСКОЕ КИНО

Игра получила очень высокий возрастной ценз - от 18 лет. Казалось бы, чем обусловлено такое решение? Ведь игра рисованная, насилие должно выглядеть карикатурным и несерьезным. Возможно. Для кого-то ходячие компаньоны-зомби с простреленными черепушками и торчащими из оных мозгами вызовут лишь ухмылку и воспоминания о трешевых фильмах ужасов. Но вот наличие нецензурной лексики в стиле фильмов Тарантино, где она присутствует намеренно именно как режиссерская идея, оспаривать нельзя. Ну а совсем из колеи цензоров выбила, формально выражаясь, "имитация полового акта". С инвалидом. Такого попрания морали, пусть и длиной в несколько секунд, пусть и без откровенных ракурсов, товарищи цензоры выдержать не смогли.

семи (а учитывая престарелого мастера, то из восьми) персонажей индивидуальное. Кто-то предпочитает быстрые пистолеты, кто-то компактные гранатометы, а кто-то обходится метательными ножами. Недруги одинаково хорошо мрут от любого оружия, потому как недостаточная убойная сила одного вида компенсируется высокой скорострельностью, и наоборот. При этом у многих врагов есть одна слабая точка, светящаяся желтым цветом. Попадание в нее означает для обладателя моментальную смерть, а для стрелявшего - дополнительную кровь, которая здесь имеет ключевое значение. За простые убийства почти никогда ничего не дают, а вот за демонстрацию снайперских способностей награждают определенной дозой крови. Часть ее отливается в мензурки и идет впоследствии на лечение. Оставшееся можно переработать в сыворотку и использовать для прокачки навыков, что тоже немаловажно. Когда параметры стрельбы (скорость, мощь и т.п.) достигнут определенной вершины, у персонажа появятся дополнительные возможности. Такие как постоянное наведение прицела на ногу противника после сканирования местности. При наличии на нижней конечности атакуемого слабой точки - совершенно незаменимая вещь.

Помимо навыков приобретаемых, есть навыки врожденные, индивидуальные для каждого персонажа. Например, бывших реслер MASK De Smith может проламывать стены, тихий Kevin - на время становиться невидимым, а единственная дама в этой компашке грозных мужиков с красивым именем KAEDE способна обнаруживать скрытые проходы. Все это можно легко усвоить по ходу игры, однако, если поначалу трудно, на помощь придет вышеупомянутая карта, на которой возле тупика будет иконка с изображением того персонажа, чьи навыки пригодятся в данной ситуации.

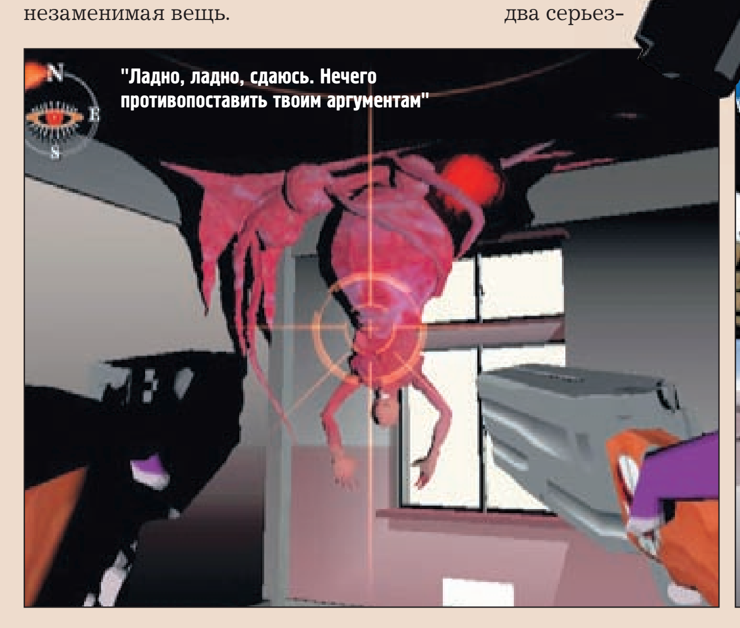
Пиршество для эстетов-наркоманов?

Признаем, Capcom удалось всех удивить. Killer7 сделала то, что до нее не смогла XIII, а именно - рассказать о политических интригах, снабдив игру мрачным, стильным дизайном. Гротескные персонажи бродят по гротескным локациям, и до финальных титров игрока не покидает ощущение шизофреничности происходящего. При этом в игре есть лишь два серьезных минуса - неотзывчивое управление (впрочем, с ним можно вскорости освоиться) и частые продолжительные загрузки. Однако в версии для GameCube все это сведено к минимуму, так что и в полноценные недостатки как-то записать не получается. Игра-то вышла хорошая, но очень уж на любителя. И любитель этот должен быть неплохо эрудирован, чтобы понять все намеки и тонкости сюжета, не обращая внимания на мелкие недоработки.



РЕЙТИНГ

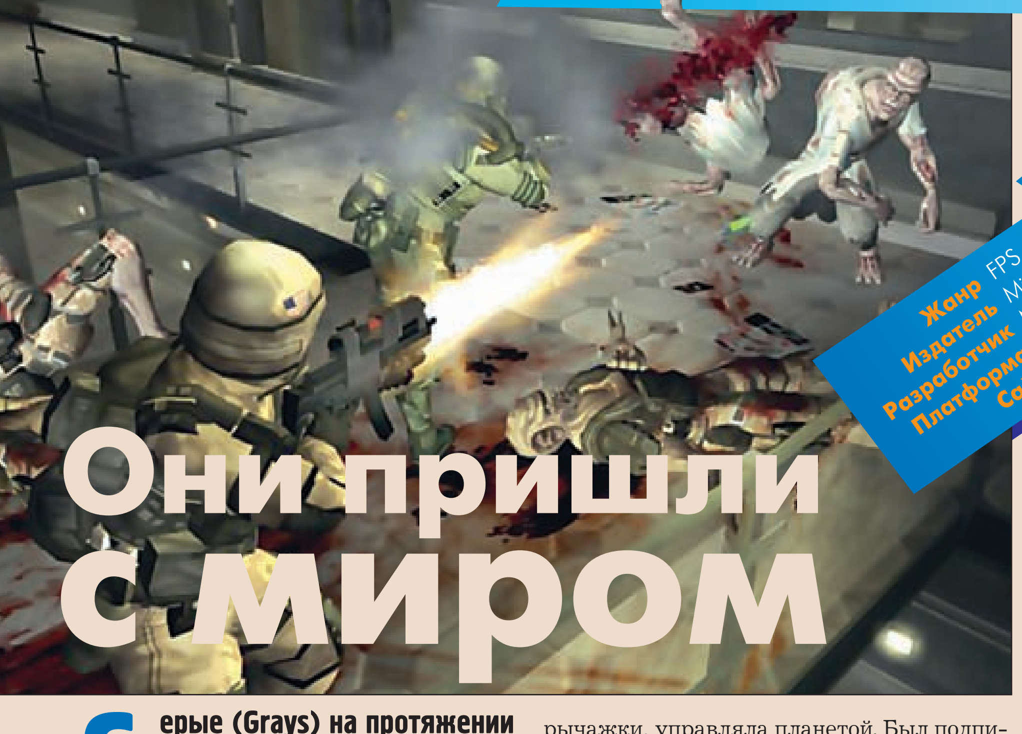
Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО
Графика	7	x 0,20	7.5
Звук и музыка	9	x 0,10	
Дизайн	8	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	



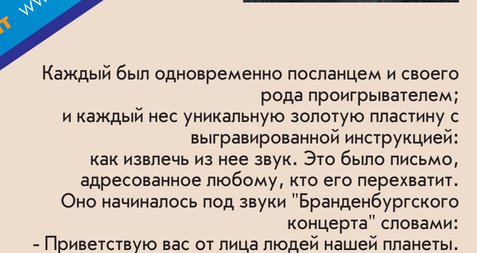
"Ладно, ладно, сдаюсь. Нечего противопоставить твоим аргументам"

В таких местах наш афроамериканец (афрояпонец?) как дома

Area 51



Они пришли с миром



Жанр FPS
Издатель Midway
Разработчик Midway
Платформа PS2, Xbox
Сайт www.area51-game.com

Каждый был одновременно посланцем и своего рода проигрывателем;
и каждый нес уникальную золотую пластину с выгравированной инструкцией:
как извлечь из нее звук. Это было письмо, адресованное любому, кто его перехватит.
Оно начиналось под звуки "Бранденбургского концерта" словами:
- Приветствую вас от лица людей нашей планеты.
Мы вышли за пределы Солнечной системы в поисках мира и дружбы...
X-files. Файл №201. "Маленькие зелененькие человечки"

Серые (Grays) на протяжении нескольких веков изучали человечество. Земля привлекала их по трем параметрам: отдаленность от основных звездных путей, богатая биосфера и большое количество природных ресурсов. Наша планета идеально подходила для разработки и испытания оружия, которое должно было быть использовано в грядущей войне против третьей неназванной расы.

В 1947 году исследовательский корабль серых потерпел крушение в Роузвелле, Нью-Мексико. Единственный выживший в том крушении инопланетянин, впоследствии прозванный Эдгаром был перевезен в закрытую зону, известную как Area 51. Через некоторое время все связи с инопланетянами прибрала к своим рукам организация иллюминатов. Элита мира, сверхсекретная секта, которая, дергая за нужные рычажки, управляла планетой. Был подписан пакт между серыми и иллюминатами, по которому первые могли получать разнообразное сырье и создавать свое сверхоружие, а вторые - пользоваться преимуществами более совершенных технологий чужих.

За 20 лет тандем иллюминатов и серых добился удивительных результатов: было создано существо-оружие, получившее имя Тета.

Один из тех, кто сотрудничал с Эдгаром, доктор Уинстон Крей осознал, что после завершения проекта наша планета превратится в гигантский испытательный полигон. Чтобы помешать окончанию разработки, доктор выпускает на волю вирус, один из побочных эффектов сверхоружия, превращающий людей в монстров. Ученые и охранники Зоны 51 начинают потихоньку отращивать клыки и когти, а к месту событий подтягиваются военные силы и специальные отряды Hazmat, созданные для устранения биологических проблем.

После того как был утрачен контакт с отделением "Дельта", в "Зону 51" засылается команда "Браво", в которой и состоит главный герой игры.

Основные события

Area 51, несмотря на всю таинственную подоплеку, представляет собой вовсе не образчик Survival Horror, в котором нужно шарахаться от каждой тени и беречь последние патроны, а зубодробительный шутер, где только и успевай перезаряжаться, отстреливая все, что шевелится. Итан Коул, быстренько пройдя начальный курс молодого бойца, сразу попадает в самое пекло событий. Мутировавшие сотрудники лабораторий лезут отовсюду, пытаясь всеми возможными способами дотянуться до четверки "Браво".

Первая часть игры - легкая и непринужденная прогулка по верхним уровням лаборатории. Обилие пушечного мяса, боеприпасов, да еще и напарники прикрывают со всех сторон. Но, достигнув апогея в расстреле инфицированных, сюжетная часть игры делает резкий финт ушами и предлагает вам самим побывать в их шкуре. Вместе со шкурой резко меняется игровая составляющая. И становится не до развлечения. Новые способности тела поначалу дадут небольшую фору, но до тех пор, пока вы не научитесь возвращаться в обычное состояние. Дальше будет еще сложнее. А вашими новыми противниками станут те самые иллюминаты, у которых только один приказ: "Пленных не брать".

ГОЛОСА ДАЛЕКИХ ЗВЕЗД



Итана Коула озвучивает актер Дэвид "агент Малдер" Духовны. При этом слышать его в игре мы будем не так чтобы часто: аккурат между этапами, в голосовом дневнике, где он пытается осмыслить происходящие события. Инопланетного дружка Итана озвучивает не кто иной, как Мерлин Мэнсон. Впрочем, когда вы его увидите в первый раз, понять, кто это, будет достаточно просто. Необходимо лишь всмотреться в разноцветные зрачки гуманоида.





Ядро всего инопланетного предприятия

АВТОР

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

Area 51



СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЬЦЫ

На всех игровых уровнях в укромных местах разложены папки с документами. Не поленитесь внимательно осматривать каждый закуток на уровне. А сканер на левой руке главного героя сосканирует материал. Практическая ценность полученных материалов велика: во-первых, они помогут лучше ознакомиться с сюжетной линией игры, а во-вторых, вам попадутся разнообразные бонусы, такие как видео- и аудиоматериалы о реальных НЛО. Все бонусы можно просмотреть из главного меню игры.



Если в первой части искусственный интеллект противника отсутствует в принципе, и инфицированные лезут толпами, то отряды иллюминатов - полная противоположность. Каждый их солдат старается дорого продать свою жизнь, прячась за укрытиями и действуя только в связке с командой. Отсиживаться в укромных местах, изредка постреливая в ответ, не выйдет: стоит зазеваться, и брошенная к вашим ногам граната отправит к последнему чекпоинту.

И их воплощение

В визуальном плане игра удалась. Забитые до отказа различными принадлежностями лаборатории так и просят, чтобы в них устроили дебош. Элементы окружения разлетаются, огонь полыхает, стекла звонко бьются, бочки с горючим взрываются, красиво разбрасывая по углам всех, кто по неосторожности оказался рядом.

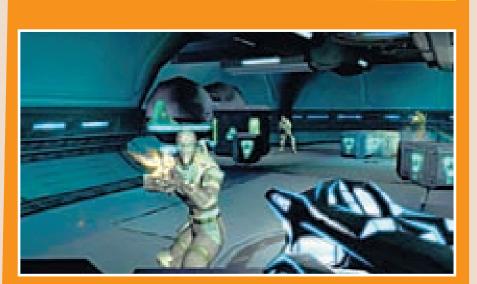
Если сравнивать с другими шутерами на PS2, то красивее был только Killzone. Area 51 берет если и не качеством, то уж точно количеством объектов в кадре. Да и высокая интерактивность окружающей среды вкупе с большим количеством пусть и угловатых, но все же красивых монстров отлично выглядит на экране телевизора.

Музыкальное сопровождение также находится на высоком уровне. Когда ничего вокруг не происходит, музыка спокойна, а если рядом начинается схватка, то композиции резко превращаются в нечто драйвовое. Звуки под стать музыке. Писки, щелканья, скрипы, стоны и рыки. В нужном месте в нужное время.

К запрятанной в лесу летающей тарелке

К существенным игровым недостаткам можно отнести разве что сильно скачущий уровень сложности. Только-только вы прорывались через небольшие кордоны противника, а через минут 5-10 злые монстры уже перешагивают через ваше бренное тельце, заставляя проходить весь участок заново. Также немного расстраивает отсутствие серьезных боссов. Те, что представлены, практически ничем не выделяются из общей массы рядовых противников. Да и попадаются несколько раз подряд. Но в остальном перед нами добротный шутер, убийца вечеров и джойстиков, который некорректно сравнивать с Halo только по одной причине - просто не та весовая категория.

АРСЕНАЛ В ТВОИХ РУКАХ

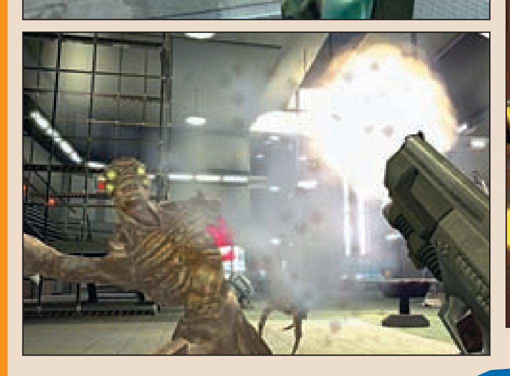


Всего главный герой может использовать шесть видов оружия. Начиная с простого пистолета и заканчивая новейшими военными разработками серых. Большинство представленного вооружения имеет альтернативный вариант использования. Скажем, для автомата - это небольшой зум, а для шотгана - стрельба двумя патронами одновременно. Некоторые пушки можно взять в обе руки, достаточно поднять второй похожий экземпляр. При таком режиме ведения огня недоступен альтернативный вариант и страдает точность попадания, но это с лихвой компенсируется убойной силой. Помимо всего прочего, в целях экономии патронов, супостату можно врезать по челюсти прикладом или забросать его гранатами. Последние бывают обычными осколочными, и необычными - разработки серых.

РЕЙТИНГ

Критерий	Оценка	Вес
Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Дизайн	7	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

ИТОГО 7.6





Пушечка с бесконечным боезапасом. Эффективная разработка серых

На свободу - с чистой совестью

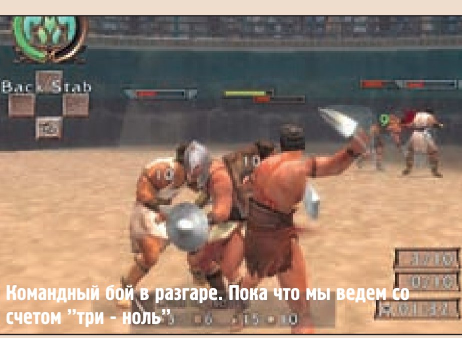
Спар-так - чем-пи-он! Спар-так - чем-пи-он!
Любимая кричалка древних римлян

Жанр RPG
Издатель KOEI
Разработчик Ertain
Платформа PlayStation 2
Сайт www.ertain.com/en/products/gg/gladiator/index.html

Больше всего людям хочется, как известно, хлеба и зрелищ. Если с хлебом все более-менее понятно, то насчет зрелищ у каждого свой вкус. В Древнем Риме наибольшей популярностью пользовались гладиаторские бои, для проведения которых в каждом городе строили специальную арену. Самая известная из таких арен - Колизей.



В режиме Arena можно сразиться в паре (на скрине) или друг против друга



Командный бой в разгаре. Пока что мы ведем со счетом "три - ноль"

Я б в гладиаторы пошел, пусть меня научат

Гладиаторами становились рабы, как правило, из числа военнопленных. Оно и понятно: солдата учить не надо, он уже может постоять за себя. Вот и мы начинаем игру в роли раба, попавшего в провинциальную школу гладиаторов. Как и положено в приличной RPG, нам сначала нужно создать своего персонажа. Делается это посредством ответов на вопросы. Страна происхождения определяет внешность, профессия до плена - распределение очков по статистикам, а покровительствующее божество - тип бонуса, который будет получен на поле боя в случае, если боги будут к нам милостивы. Статистик всего пять: сила (STR), ловкость (AGI), скорость (DEX), жизненная сила (VIT) и выносливость (STA). Кроме того, игра учитывает насколько развиты мышцы шеи, торса, рук и ног. От силы разных частей тела зависит, насколько тяжелую броню можно носить, и как много ударов можно выдержать прежде, чем с головы будет сбит шлем или выпадет из руки щит. Увеличивать силу мышц можно на тренировках, о которых я расскажу чуть позже. Боевых навыков предусмотрено четыре вида. Сражаться можно в следующих стилях: с малым щитом, с большим щитом, с оружием в двух руках и без оружия. Чем чаще вы бьетесь в каком-то стиле, тем больше становится соответствующий навык.

После нескольких пустяшных боев, нас выкупит хозяин римской школы гладиаторов за восемьсот тысяч сестерциев, и мы отправимся навстречу славе и свободе.



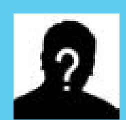
Будни и праздники

Жизнь гладиатора - не сахар. Для того чтобы вернуть хозяину деньги, которые он за нас заплатил, придется изрядно попотеть. День начинается с тренировки. Три тренера помогут нам улучшить физическую форму и повысить навыки. Децимус ведает общей подготовкой. В его секции нужно отжиматься, стоять на "мостике", приседать, разрабатывать торс. Каждое упражнение развивает одну из групп мышц. Гней отвечает за технику уклонения и метательные упражнения. Целадий же научит сражаться против превосходящих сил противника. За успешное выполнение упражнений нам дают специальные очки, на которые можно купить еду в гладиаторской столовке. Тут предлагается на выбор несколько видов пищи. Каждый вид еды увеличивает соответствующую ему статистику. Если прилично тренироваться, то можно довольно быстро из задохлика с параметрами около 20 единиц превратиться в накачанного бойца, заваливающего одной левой быка. Часть купленной пищи можно пожертвовать богам в надежде получить от них помощь в следующем бою. Если в самом начале игры вы выбрали покровителем, например, Геркулеса, то, возможно, он дарует вам дополнительную силу.

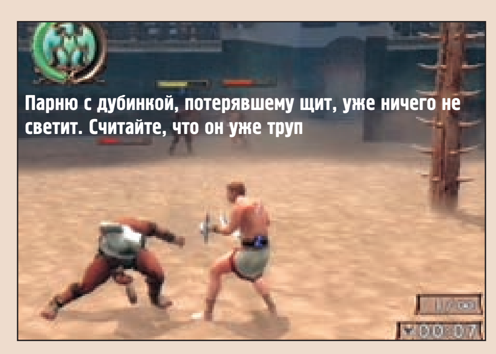
Покой нам только снится

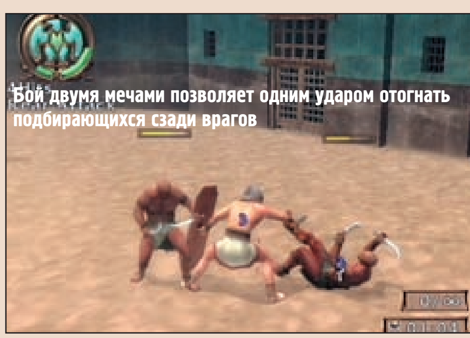
Боевая система Colosseum: Road to Freedom выполнена в традициях лучших файтингов. В нашем распоряжении полный комплект ударов, подкатов, отскоков, парирования, блоков и уклонений. Без оружия наш гладиатор показывает приличный стиль, чем-то напоминающий манеру боя Феникса из "Теккена". Если же взять в руки оружие, то для каждого вида снаряжения предусмотрены свои удары и комбинации. Кроме того, в каждом из четырех

АВТОР
Хлеб ЩЕГЛОВ



Colosseum: Road to Freedom







стилей имеются специальные удары. Спецудары выпадают из противников в виде маленьких табличек. Их нужно разместить в отведенные для них слоты и после этого можно будет воспользоваться приобретенными знаниями. Всякий раз, когда вы достигаете нового уровня в определенном стиле, можно усилить какой-то из спецударов, принадлежащих данному стилю боя. Единственное неудобство в применении специальных ударов в том, что расходуется слишком много выносливости. Таблички бывают также и с пассивными способностями. Обычно они дают бонус к силе, ловкости или скорости.

Пару слов о вооружении. Разных типов оружия, шлемов, брони, щитов и прочих инструментов гладиаторского труда в игре великое множество. На арене же оружием может стать любой предмет, попавшийся под руку. Можно врезать противнику щитом под дых (кстати, этот прием сбивает с ног кого угодно), можно метнуть меч, ударить шлемом в лицо; разрешены любые грязные трюки, лишь бы зрители получили удовольствие.

Простейшее снаряжение нам дадут бесплатно. Что-то более крутое придется добыть в бою или купить в оружейной лавке. Возникает вопрос: откуда у раба деньги? Дело в том, что за каждую победу нам дают какое-то количество сестерциев. Примерно две трети идет хозяину в погашение долга, а одна треть - на наши нужды. Кроме того, можно продать трофеи. Правда, цены в лавке просто грабительские. Вырученные деньги можно потратить на покупку и апгрейд снаряжения или отдать врачу за то, что он нас подлатает.

Римское шестиборье

В Colosseum: Road to Freedom существует шесть видов боев, каждый из которых имеет свои особенности.

Бой на выживание (Survival) - это попытка продержаться в одиночку против двух-трех противников в течение нескольких минут. Лучший способ набить много разного добра, поскольку на место убитых врагов выпускают новых. После боев на выживание арена буквально завалена снаряжением.

Командный бой (Team battle) - групповой бой с конкретной задачей. Чаще всего нужно забить вражеского генерала или защитить своего. Очень простой вид состязаний. Можно вообще не лезть в бой, но тогда и денег не получишь.

Королевская битва (Battle royal) - довольно сложный вид. Нужно убить десять противников, будучи в полном одиночестве. Зато и трофеев тут больше всего, да и конкурентов, которые хватают приглянувшиеся нам шмотки, нет.

Охота (Hunting) - очень опасное занятие. Особенно неприятна она в Колизее, где вместо быков выпускают свору тигров. Обычно охота заканчивается тяжелыми увечьями и потерей снаряжения. Однако в случае победы денежные призы очень большие.

Дуэль (Duel) - можно выбрать только после того, как наберете некоторое количество очков престижа, которые исчисляются пальмовыми листьями и лавровыми венками. В дуэли придется встретиться лицом к лицу с одним из знаменитых гладиаторов. Победить такого супостата с первого раза практически невозможно. У каждого оппонента имеется свой стиль и любимые приемы. Так что на первую дуэль советую взять снаряжение попроще и изучить противника.

Инсценированные сражения (Mock battle) - это самый масштабный вид боев. Проходят они только в Колизее и воссоздают различные исторические битвы. В таком бою можно оказаться в роли захватывающего крепость, столкнуться с боевым слоном или колесницей. Без разносторонних навыков и приличной физической подготовки лезть в подобное пекло не стоит. Если у вас уже много денег, и вы прославленный боец, то хорошо бы нанять себе помощников из числа гладиаторов.

"Сегодня я видел раба более могущественного, чем император Рима". Gladiator

Играть в Colosseum: Road to Freedom интересно и в меру сложно. Если вы хотите стать любимцем Вечного города, нужно будет не просто побеждать противников, а научиться делать это красиво. Всякие добивания спецударами, длинные комбо и уклонения очень приветствуются и даже вознаграждаются дополнительными деньгами. Если вы будете действовать смело и разнообразно, то за восемьдесят дней, отведенных вам игрой, вы сможете накопить нужную сумму и стать свободным гражданином или вступить в общество заговорщиков и… впрочем, нет, не буду об этом рассказывать. Должна же сохраняться какая-то интрига.



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 8.3
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Оригинальность	8	x 0,20	
Сбалансированность	8	x 0,10	

Пройти свой путь

Жанр	Strategy
Издатель	Konami
Разработчик	Konami
Платформа	PSP
Сайт	www.konami.com

Он долго бродил по голой земле,
Искал любовь в холодной земле,
Искал наугад в полной темноте,
А мы смеялись над ним, мы кричали "Чужой"
Сергей Галанин. "Чужой"

PSP - пока еще бедная на качественные эксклюзивные игры платформа. Тем удивительнее видеть на ней проект, который хоть и делали на основе вселенной Metal Gear (чистой воды stealth/action еще с 8-битной версии), но при этом умудрились сменить жанр и углубить мир игры.

Отдадим дань уважения авторам. Metal Gear Ac!d удался на славу. И чтобы ни говорили скептики, превращение игры в тактическую пошаговую стратегию пошло ей только на пользу. Рынок и так заполнен проектами для PSP, которые, несмотря на высокие оценки, являются либо портами со старших консолей, либо мультиплатформенными проектами. MGA же выгодно отличается от середнячков и всех прочих.

Не желай тайны выведать чужой

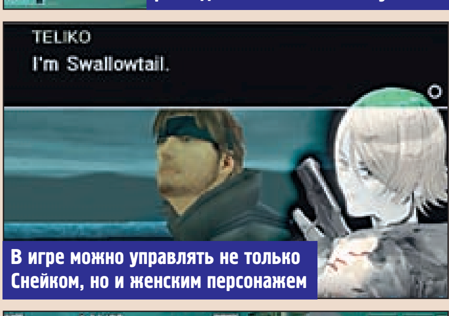
Несмотря на то, что действие Metal Gear Ac!d не относится к основному временному отрезку сериала, сюжет у нее так и остался на прежнем высоком уровне. Бедняга Снейк, несмотря на свой почтенный возраст (шутка ли, за плечами уже десяток игр), вновь был вынужден оставить родные пенаты и отправиться спасать мир из лап коварных комиксоидных злодеев. Что стряслось на этот раз?

Завязка вполне тривиальна для сериала. Где-то в Африке группа ученых ведет под контролем военных разработку секретного проекта "Пифагор". В то же время какой-то террорист захватывает самолет и берет в заложники две сотни человек, среди которых находится видный политик, можно сказать, будущий президент США. И, знаете, какое он выдвигает требование? Оно связано с тем самым проектом "Пифагор". "Какого черта здесь творится?" - только и успеет спросить Снейк, перед тем как вновь окажется в паутине политических заговоров, двойных игр спецслужб и очередных предательских поворотов судьбы. Оказавших в Африке, Снейк, следуя советам своего командира, пытается заполучить в руки "Пифагор". И как обычно это оказывается лишь началом длинной и запутанной истории.

Свыше путь тебе указан

Следующий вопрос: когда? Идет 2016 год. Трудно сказать, происходят ли события игры после сюжетных переплетений находящегося в разработке Metal Gear Solid 4 или предшествуют им, но Ac!d следует расценивать как самостоятельную историю из жизни горячо любимого героя. По мере прохождения геймер

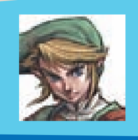

Да как вы посмели назвать разведчика шпионом!? Получайте!



В игре можно управлять не только Снейком, но и женским персонажем

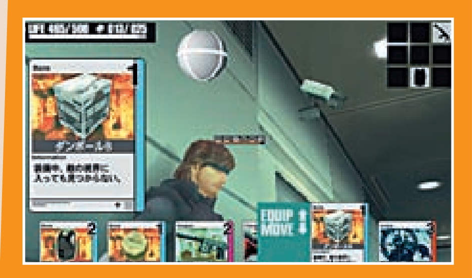


АВТОР
Дмитрий "Fafnir" МИРОНОВ



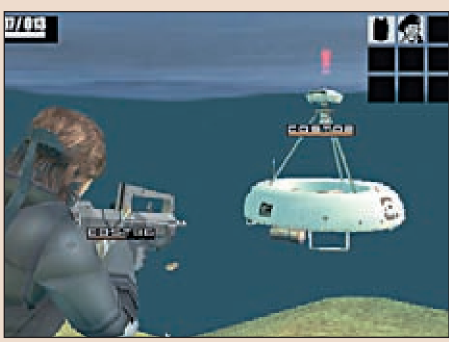
Metal Gear Ac!d

КАРТЫ НА СТОЛ



Все виды оружия, от SOCOM до PSG-1, взяты из прошлых частей. Более того, в MGA много карт с изображениями персонажей из разных игр серии. Например, применение карты Fox'а (киберниндзи из Metal Gear Solid) позволяет нанести удар мечом, а Оцелота - увеличивает показатели огнестрельного оружия. Надо ли говорить, что погоня за картами становится занятием не менее увлекательным, чем поиск всех видов покемонов?









будет постоянно встречать новых персонажей, а некоторые эпизоды игры намекают на возможное развитие событий, следующих за "Сынами Свободы".

Рожденный для битвы

Геймплей? Если вы играли в любую из частей Metal Gear Solid, то можете смело забыть о приобретенных навыках. Ac!d - как ни парадоксально это звучит, пошаговый экшн. Любое действие - будь это лечение, передвижение, стрельба - осуществляется при помощи одной из доступных карт. Перед каждым уровнем предлагается выбрать состав колоды, карты для которой нужно покупать на заработанные очки. В зависимости от колоды один и тот же уровень можно проходить несколькими способами. Например, как встарь, передвигаясь в тени, лишь изредка незаметно убивая врагов. Или же выбежать на открытую местность, шандарахнуть из "Никиты" (так ласково зовут в Metal Gear базуку - прим. ред.) по вышке часового, расстрелять охранников из автомата и ждать хода противника.

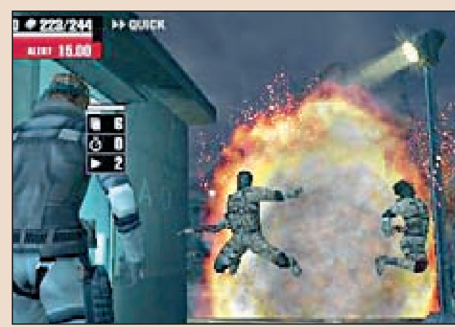
Романс о слезе

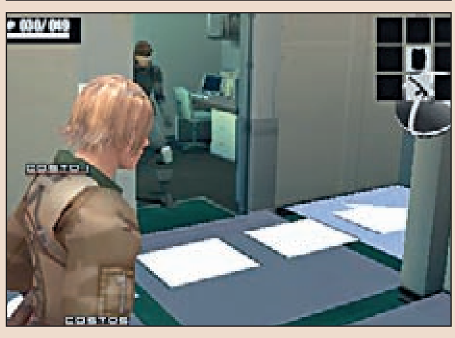
Metal Gear Ac!d, как и Ridge Racer до него, призван показать мощь PSP. Ac!d на голову лучше большинства проектов первой Sony PlayStation. Именно так и заверяли пиарщики Sony, утверждая, что PSP лишь немногим слабее PS2.

При том, что в целом уровень графики более чем высокий, нам удалось найти во внешнем виде игры целых два минуса. Во-первых, трехмерная модель главного героя: он узнаваем, по его лицу можно понять, что Снейк постарел, но при этом нет той величественной походки, того взгляда человека, которому нечего терять, кроме безопасности своей страны. А во-вторых, сюжет Metal Gear Ac!d подан не при помощи великолепных роликов, а статичных картинок, как в какой-нибудь доисторической игре. Трудно сказать, что послужило поводом для этого. Учитывая объем UMD-диска, на который можно с легкостью втиснуть MGS образца 1998 года, и вовсе не понятно.

Кому это интересно?

Metal Gear Ac!d - не рядовой продукт. Если вы вдруг и не играли никогда в Metal Gear, то не вздумайте начинать с него знакомство с серией. Но для фанатов в MGA найдется масса интересных бонусов. Помимо этого, Konami предлагает вновь вжиться в роль Солида, а не в ненавистного многим Райдена. А то этот белобрысый бесенин в последнее время слишком уж настойчиво пытается усесться в кресло главного героя.









РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Управление	7	x 0,20
...ность для жанра	7	x 0,10

ИТОГО 7.6



Холодное против огнестрельного

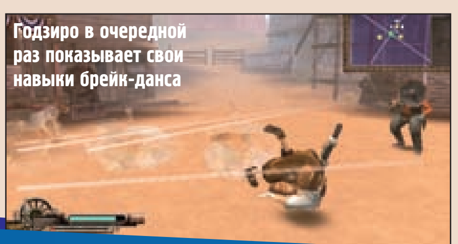
Кругом были трупы. Тысячи трупов.
"Мир сошел с ума, - смутно промелькнуло в голове Такэдзо.
- Человек - это опавший лист, гонимый осенним ветром".
Жизнь в нем едва теплилась, он сам был похож на труп.
Он попытался поднять голову, но не смог оторвать ее от земли.
Никогда еще он не чувствовал себя таким слабым.
Эйдзи Есикава. "Десять меченосцев"

Жанр	Action
Издатель	Atlus
Разработчик	Acquire
Платформа	PS2
Сайт	www.atlus.com/samurai_western

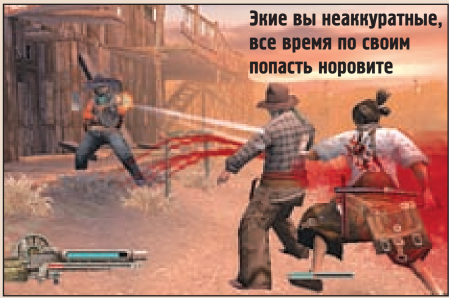
1800 год. Конец бума золотой лихорадки и бум строительства железных дорог. Ничем не примечательный полузаброшенный городок в пустыне, со своими ковбоями, бандитами, служителями правопорядка. Таких много на диком западе. Только вот что здесь делает самурай?

Путь меча

Годзиро Кирю - так зовут главного героя этой игры. Его нужно разыскать старшего брата Рандо, затерявшегося на просторах Северной Америки. Впрочем, скажем по секрету, пока младшенький рос и осваивал искусство самурая, старший проиграл свою катану плохому дядьке Голдбергу, пошел к нему в услужение, подался в бандиты, прослыл отличным стрелком и теперь вовсю наводит ужас на жителей ближайших городков. Вот вам и завязка. Вы хороший, он плохой. Пора вернуть этому миру справедливость.


Годзиро в очередной раз показывает свои навыки брейк-данса

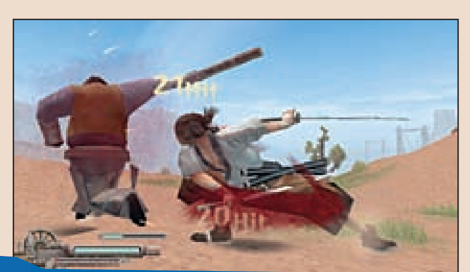



Экие вы неаккуратные, все время по своим попасть норовите

Samurai Western больше всего похож на эдакий отчет на тему "А мы можем еще так делать, весело и интересно". Действительно, чего-чего, а от разработчиков Way of Samurai 1-2 такого не особенно ждали. Там - серьезная сюжетная часть, всего несколько игровых дней на прохождение истории, сложные и довольно быстрые бои. Здесь - все наоборот, общая безбашенность происходящего, хоровод вокруг очередной ковбойской нарезки, десяток-другой полюбившихся штампов и конечно же, кровавый котелок beat-em'up сильно разбавленный элементами RPG.

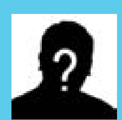
Запах пороха

Упоминание Way of Samurai 2 - не случайно. Эти две игры полностью противоположны друг другу и имеют лишь одно общее начало. А если быть конкретнее - движок. Но, с момента выхода WoS2 прошло уже более года, а заметных изме-





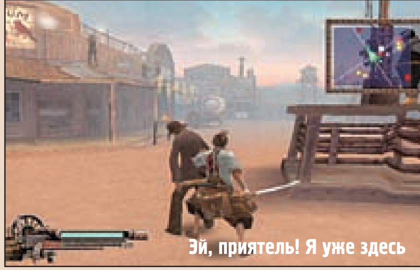




Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

Samurai Western











МОНЕТКИ РУЛЯТ



Существенно разбавить однообразный геймплей помогут различные RPG-элементы, которых в Samurai Western - пруд пруди. Есть банальная базовая прокачка героя по нескольким параметрам. Необходимый опыт вы можете собрать, обрывая жизни ваших врагов. Помимо этого также есть прокачка холодного оружия. Каждая катана обладает определенным набором параметров, а также иногда может наделить героя какими-то спецспособностями. Выглядит это следующим образом: периодически из поверженных противников выпадают серебряные монеты. Собрав десять монет, вы повысите уровень текущего оружия на единичку, что поднимет его характеристики.

Также Годзиро может экипировать разнообразные вещички, которые существенно поднимают параметры персонажа. Уровень этих вещичек тоже можно увеличивать с помощью золотых монет.

ний в графическом плане не наблюдается вообще. Перед глазами простые угловатые модели, как главного героя, так и его довольно однообразных врагов, бедная детализация окружающего дикого и западного пространства и очень не удобная камера, которая только при определенной сноровке будет показывать необходимый ракурс. Впрочем, в игры мы играем не из-за графики, а из-за того самого загадочного геймплея, который заставляет нас просиживать часами за приставкой в очередной попытке собрать все секреты на уровне или с десятой попытки завалить очередного босса.

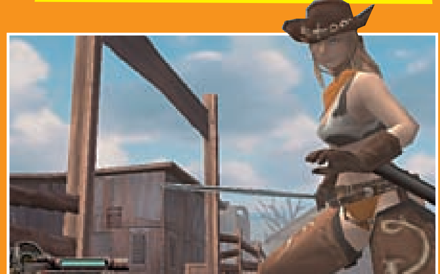
А геймплей в Samurai Western - то, что надо. Годзиро ловко орудует катаной, вырубая толпы нерадивых бандитов, может уклоняться от пуль, похлеще, чем мистер Андерсон, а также, в лучших традициях "Звездных Войн" при должном умении может отражать пули катаной и отсылать их обратно. Комбинаций ударов не так уж и много, но это с лихвой компенсируется обилием различных мечей, которыми можно экипировать героя, а также стилями владения тем или иным клинком. Порубив в лапшу достаточное количество бандюков, герой может перейти в состояние бешенства, в котором… правильно, он сможет нарубить еще больше вражин в рекордно короткие сроки.

Звуковое сопровождение оставляет двоякое впечатление. С одной стороны прекрасные, не надоедающие музыкальные треки, заточенные под дикий запад, и довольно интересные диалоги с колоритными персонажами, а с другой - абсолютно однообразные звуковые поединки. Помилуйте, сотню раз слышать "Don't move" и "Take that" надоест кому угодно.

Дыхание пуль

На выходе получился своеобразный продукт, имя которому Samurai Western. С одной стороны - хороший игровой процесс и большое количество RPG-надстроек, а с другой - простоватая графика, куча недоработок и общее впечатление продукта второго эшелона.

НЕМНОГО СТАТИСТИКИ



16 уровней беспредела.

20 видов холодного оружия, 10 боевых стоек. Большинство нового оружия выдается с достижением определенного уровня.

Около 70 предметов экипировки. Заполучить их можно, выполнив условия той или иной миссии, или опять же, получив новый уровень.

Около 100 игровых персонажей, 25 из которых играбельны. Чтобы открыть их, необходимо на этапах подбирать специальные "wanted" листовки.

Режим одновременной игры для двух самураев за одной приставкой.





РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО 6.6
Графика	6 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Дизайн	6 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Скорость реакции главного героя поражает. Он отбивает пули, выпущенные из автомата Томпсона. Не спрашивайте, откуда взялся автомат, если сам изобретатель Д. Т. Томпсон родится в лучшем случае еще через полвека



Conker: Live & Reloaded



Как белка в колесе

Если, возвращаясь поздно ночью с вечеринки, на которой приняли пару лишних стаканов апельсинового сока, вы повстречайте большую пушистую белку, не спешите судорожно искать в карманах валокордин и вспоминать телефон неотложки. Это вовсе не та белочка, появление которой в компании с зеленой собачкой есть признак полного "окосения". Просто вам посчастливилось увидеть одного из самых забавных героев видеоигр: отважного искателя приключений, прожженного циника и просто очень милого зверька. Имя ему - Конкер.

Жанр	Action/platformer
Издатель	Microsoft
Разработчик	Rare
Платформа	Xbox
Сайт	www.conker.com

Посмотрим правде в глаза: на Xbox до обидного мало эксклюзивов. Что еще хуже, далеко не все из проектов, которые обосновались исключительно на консоли от Билла Гейтса, могут похвастаться высоким качеством. С целью исправить положение в Microsoft, судя по всему, решили перенять некоторые приемы политики Голливуда. В период дефицита свежих идей, который, судя по всему, длится на американской кинофабрике перманентно, местные "умельцы" упоенно штампуют римейки старых хитов. Microsoft занимается примерно тем же.

Белка песенки поет...

На "черный ящик с крестом" Конкер перекочевал прямиком с Nintendo 64 (утечка мозгов фактически - прим. ред.). Conker's Bad Fur Day стала в 2001 году одной из последних игр на этой, увы, недооцененной в нашей стране консоли. Проект вышел весьма оригинальным и донельзя безбашенным. Главным персонажем Bad Fur Day была здоровенная белка Конкер, который, находясь исключительно в нетрезвом уме и такой же памяти, вляпывался в далеко не самые приятные истории.



КОМЕДИЯ ПОЛОЖЕНИЙ

Вот так - у Николая Николаевича, который Носов, была "Живая шляпа", а в C:L&R живое все: от столовых принадлежностей до пачек банкнот

Юмор в игре достигается не столько за счет остроумия реплик в диалогах, сколько благодаря полной маразматичности происходящего на экране. Такой вот у них визуальный юмор. Некоторые ситуации, в которые попадает главный герой, настолько шизануты, что над ними грех не похихикать. Чего стоит момент, когда Конкер заправляется пивом, бодро расстегивает ширинку и идет в буквальном смысле "заливать" огненных чертей.

Помимо этого, Live & Reloaded частенько пародирует известные голливудские блокбастеры. В игре можно найти отсылки к таким фильмам, как "Терминатор", "Чужой", "Челюсти", "Ван Хельсинг" "Дракула", "Обитель Зла", "Спасти рядового Райана" и (куда же без нее), "Матрица".



Стоим на кнопке контекстного действия. Владимир Ильич бы плакал

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН

Conker: Live & Reloaded


А балшой махнатый мух, дэты, - это пчол... Даже если он толстый и с короной


- Меня от ваших ног просто плющит!
- Да? Скоро тебя от них будет еще и квасить

Ошибется тот, кто посчитает, что таким образом разработчики демонстрировали преимущества трезвого образа жизни. Скорее наоборот: милый на вид грызун с пушистым хвостом и невинно-голубыми глазами объединил в своей беличьей душонке целый букет разнообразных пороков: от жадности до жестокости.

Live & Reloaded по сути является прямым портом Bad Fur Day с сопутствующими косметическими улучшениями и набором любопытных нововведений. К последним можно отнести пару новых игровых эпизодов и качественный мультиплеер, рассчитанный как на сетевую, так и на оффлайновую игру.

... да орешки все грызет

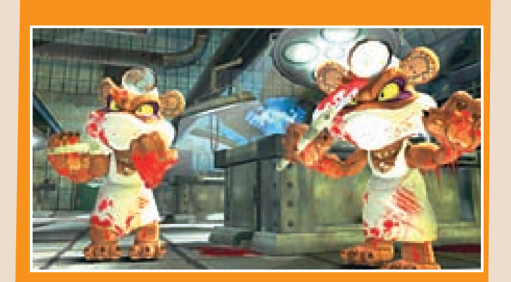
Судя по пресс-релизам, одиночный режим расценивается разработчиками лишь в качестве бонуса к мультиплееру. Однако мы, пожалуй, начнем именно с сюжетной части игры.

Итак, Конкер, основательно залив за воротник на вечеринке, очухался под утро в подозрительной подворотне. Голова как обычно раскалывалась и молила положить ее на что-нибудь мягкое. Желательно подушку. Прибалдевшая с похмелья белка начинает долгий путь домой, где ждет теплая постель и, наверняка, банка рассола. По пути ему предстоит выбраться живым из энного количества передряг и повстречать множество забавных персонажей. Одним он, скрипя зубами, поможет в трудной ситуации за кругленькую сумму, а другим подстроит какую-нибудь гадость. Конкера можно понять: он всего лишь хочет добраться до дома и юркнуть под одеяло, а его по пути пытаются съесть, покусать, утопить, забрать в армию и даже превратить в ножку от стола. В зависимости от того, в какую заварушку влез Конкер, меняется и геймплей. Сперва вы, например, вернете пчеле похищенный осами улей, в следующем эпизоде оседлаете быка и в буквальном смысле забодаете парочку облопавшихся коров, далее полетаете в облике летучей мыши по древнему замку и даже нашпигуете свинцом полчища кровожадных плюшевых мишек. Как видите, в Rare создали для главного героя достойную полосу препятствий. Не стоит при этом обращать внимания на зашкаливающий уровень маразматичности сюжета - сие было сделано специально. То есть, если в улье жуков на вас выскочит огромная живая куча навоза и голосом оперного певца начнет басить о своей белозубой улыбке, то это не признак шизофрении авторов, а шутка юмора такая. Сделать краткий обзор всех достопримечательностей Conker: L&R весьма сложно, потому что каждая локация преподнесет очередной приятный или не совсем приятный сюрприз. Конечно, при условии, что вы не играли в оригинал на N64.

Усы, лапы, хвост - вот мои документы!

Самым заметным нововведением римейка, разумеется, стала графическая оболочка. C:L&R на сегодняшний день является одной из красивейших консольных игр. Потрясающие локации, великолепная анимация персонажей, множество мелких деталей и отличные спецэффекты. Эпитеты можно подбирать долго, поэтому остановимся на том, что выглядит игра красиво. Очень красиво. Безусловно, лучше всего разработчикам удался мех. Все герои, обладающие, хоть какой-то степенью пушистости, будь то мох на руках каменных големов или шерсть на хвосте Конкера, смотрятся на ура. Приставка сносно справляется со всеми красотами, выдавая стабильную частоту кадров. Мультиплеер не столь совершенен в визуальном плане, как одиночный режим, но тоже выглядит более чем достойно.

ГУМАНИЗМ НАМ ЧУЖД



Не дайте мультяшному облику C:L&R ввести в вас в заблуждение. Несмотря на кажущуюся детскость, игра по уровню жестокости не уступает японским экшнам. Разработчики то и дело устраивают полнейший беспредел на фоне умильно-очаровательных мизансцен: солнышко, цветочки, зеленая травка, пушистые зверюшки... и кровавые ошметки какого-нибудь персонажа разлетаются во все стороны, оставляя на экране багровые разводы. Выражаясь научным языком, это называется взламыванием шаблонов. Помимо откровенно брутальных сцен игра богата нецензурной лексикой, заботливо заменяемой на традиционный "писк". Учитывая, что матерятся некоторые герои через каждую запятую (даже милые коровки, пчелки, банки с краской, кисти и амбарные вилы), то особо богатые на сквернословия диалоги понять весьма сложно.

В 2001 году все вышеперечисленное делало Conker's Bad Fur Day уникальным, единственным в своем роде проектом. Однако сегодня, когда дозы нравственного разврата в играх стали в порядке вещей, подобным подходом мало кого можно удивить.

Conker: Live & Reloaded



- Сержант где, спрашиваете? А во-о-он там, в углу отдыхает. Умаялся бедный: весь день пули каской ловил и одну, как видите, таки поймал



Вот теперь посмотрим кто кого, так сказать, "зажучит"

Музыкальное сопровождение в основном состоит из несерьезных мотивчиков, которые не мешают восприятию игры и органично вписываются в общую атмосферу. Много внимания уделено звукам: без птичьего чириканья, шелеста водопадов и жужжания мух мир Conker выглядел бы пресно. Все персонажи говорят теми же голосами, что и в оригинале. При этом сразу видно (точнее, "слышно"), что актеры в процессе озвучки отрывались по полной программе.

ПУШИСТИКИ ОНЛАЙН



Непонятно почему, но разработчики делают особый акцент на многопользовательский режим. Спору нет, мультиплеер хорош и в меру оригинален. Однако тягаться с Unreal и Halo 2 ему не по зубам, пусть даже зубы эти беличьи.

Самые масштабные баталии, конечно, происходят на просторах Xbox Live. Для начала от вас требуется выбрать противоборствующую сторону: взвод бравых вояк из отряда белок (SHC) или же полумеханических плюшевых мишек (Tediz). Далее вы выбираете класс бойца из присутствующего списка. После этих процедур можно погружаться в адреналиновую реку сражения. Выбранную специализацию виртуально-пушистого воплощения можно сменить не иначе, как погибнув от вражеской пули/гранаты/меча/пинка или же по собственной инициативе. Подобный подход добавляет в игру RPG-элемент, что весьма интересно. Плохо только, что классы сбалансированы не лучшим образом, а скорость поединков далека от запредельной. В многопользовательский режим C:L&R нужно терпеливо учиться играть. В противном случае беготня по среднего размера аренам будет навевать скуку, и даже парк транспортных средств не сможет скрасить будни молодого бойца.

Грызуна на царство

Несмотря на графические красоты и пару дизайнерских нововведений, не стоит забывать, что Live & Reloaded - это, пусть и добротно сделанный, но всего лишь римейк. В этом, пожалуй, его главный недостаток. Для людей, знакомых с Bad Fur Day, игровой интерес снижается на порядок. Помимо этого, практически все недостатки оригинала благополучно переползли в версию для Xbox. Платформенная часть игры выглядит затянутой. Причем ее боевая составляющая оставляет желать лучшего: встретившись с неимоверно тупым, но агрессивным троллем, Конкер достает проткнутую ржавым гвоздем бейсбольную биту и лупит недруга по чему попало. Смотрится это не впечатляюще, а играется и того хуже.

Весьма прискорбно, что разработчики не потрудились обновить репертуар шуток, многие из которых с 2001 года банально устарели. Сами понимаете, четыре года назад стеб над "Матрицей" считался данью моде, а сегодня вызывает лишь зевоту и кислые улыбки.

Еще, учитывая тот факт, что мало кто по ходу игры удосужится снабжать Конкера четкими заданиями, будьте готовы проводить много времени в некоторых локациях в попытке раскумекать, что от вас требуется. Про дежурные проблемы с камерой мы вообще молчим.

Иными словами, для получения удовольствия от Live & Reloaded необходимо соблюсти ряд условий. Если вы, во-первых, не играли в оригинал, во-вторых, не имеете ничего против нездорового, можно даже сказать, болезненного цинизма, в-третьих, можете позвать друга для игры в многопользовательский режим, то будете от данного проекта просто в восторге. Для всех остальных Conker при всем техническом великолепии и обилии шуток не окупит потраченных денег.

РЕЙТИНГ



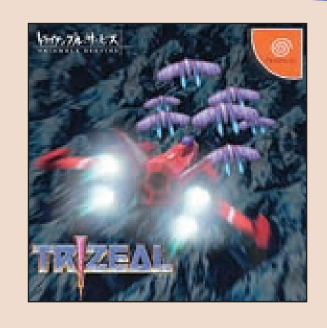
Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 8.6
Графика	10	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Дизайн	9	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	



Смерть по имени Грегг - пожалуй, самый харизматичный после самого Конкера персонаж

TriZeal

Три раза прощай



Жанр Arcade/Shooter
Издатель Triangle
Разработчик Triangle
Платформа Dreamcast
Сайт www.triangleservice.co.jp

Посреди суматохи и смятения битвы может показаться, что никакого порядка нет, но он есть...
Сун Дзы. "Искусство войны"

Вид сверху. Три типа атаки. Восемь уровней, по две-три части в каждом. Большая скорость. Отличный дизайн. Слабый звук. Возможность играть вдвоем. Отсутствие сюжета. Кроме того, TriZeal - первая, и, похоже, единственная, игра 2005 года для Dreamcast.

ПАМЯТКА О СКРОЛЛЕРАХ

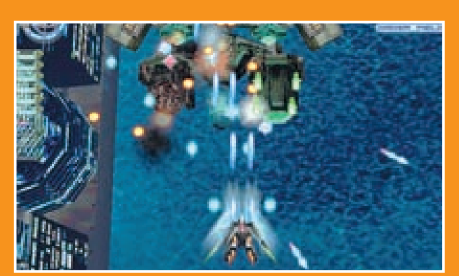
Помимо известных Zero Gunner 2, Gunbird 2, Giga Wing 2, Mars Matrix и Ikaruga, существует еще целый ряд неплохих игр. Приглядитесь, если вы любитель добротных аркадных шутеров, а заодно и счастливый владелец сеговской консоли, то было бы недопустимой ошибкой пропустить что-то либо из нашего списка:

Border Down - последний серьезный официальный эксклюзив на платформе, а заодно просто отличная игра. Великолепная графика, оригинальная механика использования оружия, большая сложность и возможность прохождения игры разными путями делают Border Down одним из лучших шутеров на DC. Единственное, что немного омрачает картину: слабое музыкальное сопровождение и отсутствие режима для двух игроков.



Psyvariar 2 - неплохой дебют корейской команды Succes. Стандартно для корейских видеоигр: добротно, но без оригинальности.

Chaos Field - интересный проект, взявший в себя многое из Radiant Silvergun (Sega Saturn) и Bangai-O! (N64, DC). Издателем игры выступила сама SEGA, а версия для DC вышла гораздо раньше, чем для других платформ.



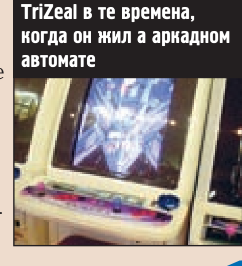
Последний выдох

Если рассмотреть перечень игр для Dreamcast после 2002 года, то сложится интересная картина: перед нами окажутся довольно качественные проекты, ориентированные на аудиторию сеговской 128-битки. Во многом благодаря удобству перевода с аркадного автомата Naomi, а также из-за дешевизны локализации, мы получили шикарную подборку аркадных шутеров. И хотя последними англоязычными играми на DC стали Half-Life и полуофициальная Propeller Arena, иероглифы аркадных игроков нисколько не отталкивают.

"Вертикалка"

Сразу хочется отметить, что у TriZeal нет каких-либо выдающихся особенностей по сравнению с другими скроллерами, игровой процесс выглядит вполне стандартно и больше всего напоминает классику жанра - Raiden. Коридор уровня, по которому мчится истребитель игрока, по горизонтали от 2 до 4 экранов. Вы вольны перемещаться по всей его ширине, облетая особо неприятные препятствия, но стоит помнить, что скорость сдвигаемого экрана меньше скорости истребителя. Из-за чего нередко можно оказаться загнанным в угол. Стандартный набор переключаемого оружия (веер пуль, самонаводящиеся ракеты, лазер) поможет в борьбе против всех видов врагов. Бомбы массового уничтожения в TriZeal работают с небольшой задержкой, к чему следует привыкнуть. Боссы живучи, требуют индивидуального подхода, но все же предсказуемы. Весь принцип успешного боя можно привести к терпеливой тактике накопления мощности оружия. Когда все три вида оружия достигают максимального пятого уровня развития, вы становитесь практически неуязвимым. Враги отправляются на тот свет один за другим, и от вас требуется только парирование единичных атак. Перенос с аркады прошел безболезненно, за исключением наличия небольших тормозов при игре вдвоем. Для особых фанатов на официальном сайте разработчика открыта рейтинговая таблица, по количеству набранных в различных режимах игры очков.

TriZeal в те времена, когда он жил в аркадном автомате



Конец игры - это начало игры

Для многих игроков Dreamcast уже стал антиквариатом, шутка ли, почти семь лет эта консоль исправно дарила радость аркадного безумия. TriZeal дополнил последний штрих к и без того размытой гране жизни и смерти DC. Как выяснилось, ее не всегда определяют сами создатели консоли. DC однозначно похоронили раньше времени. Но сейчас уже можно с полной уверенностью заявить, что каких либо серьезных проектов на DC больше не будет. Релизы-сюрпризы не могут обеспечить 20-30 тысяч проданных копий даже в Японии. После длительной партизанской войны DC вынуждена окончательно сойти с малой арены народной консоли. Теперь ее жизнь навечно впечатана в историю видеоигр, и мы обещаем, что еще не раз вернемся к ней, но только в разделе ретро.



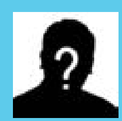
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	4	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	4	x 0,10

ИТОГО 6.4

АВТОР

SeaRaptor



Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

Злопамятные ситхи

Жанр Action/Fighting
Издатель Lucas Arts
Разработчик The Collective
Платформа PlayStation 2, Xbox, GameBoy Advance, Nintendo DS, PSP
Сайт www.lucasarts.com/ep3/

Месть есть наслаждение души мелкой и низкой.
Ювенал

Знали бы вы, как мы недолюбливаем игры по фильмам. Когда такая игра появляется в редакции, хочется положить ее в какое-нибудь надежное место (за холодильник, например) и забыть. Забыть на веки вечные. И внукам наказать, чтобы они за холодильник не заглядывали.

Да у тебя на голове паук!


Ура! Я первый, я первый! Я выиграл!..

Как вообще можно выпускать такие сырые, неинтересные, вялые проекты? Если по фильму создают игру, то с вероятностью 95% она окажется сырой поделкой на заданную тему. Ни одной свежей мысли, ни одной оригинальной идеи. Неужели разработчикам не стыдно гнать проекты, которые покупают только из-за раскрученных названий?.. Извините, в дверь стучат. Кто там? О нет, еще одну принесли. Ну, эта хоть выглядит прилично.

С фильму по нитке

А ведь если бы в конце 70-х молодой амбициозный Джордж Лукас подходил бы так к своей работе, то не принес бы он в XX Century FOX пятнадцатистраничный сценарий, повествующий о приключениях Люка Скайуокера и не стал бы одним из известнейших режиссеров современности.

Наш сегодняшний пациент создан по мотивам не так давно отшумевшего третьего эпизода "Звездных Войн: Месть Ситхов" и предлагает почувствовать себя в шкуре маститого джедая Оби-Вана Кеноби или подавана Энекена Скайуокера. Геймплей SW III: Revenge of the Sith сводится к исследованию прямолинейных уровней, решению простейших головоломок и уничтожению множества неприятелей, лезущих на вас как тараканы из всех возможных углов. Между уровнями игроку скармливают видеоролики, знакомящие с очередным витком и без того известного сюжета. Звучит привычно? Все верно, если вы видели одну игру по фильму, то вы видели их все.

Для уничтожения многочисленных приспешников зла в распоряжении главгероев имеются лазерные мечи, с помощью которых Энекен и Оби-Ван крошат паразитов в мелкий винегрет. А когда надоедает - можно использовать и силу джедаев: зрелищно приподнять кого-нибудь в воздух и забросить подальше. В плане недругов нас господа-разработчики ничем особенным не удивили. Сражаться в основном предстоит со всевозможными дроидами, начиная от простых солдат, которым хватит нескольких точных ударов, заканчивая мощными толстокожими моделями и несколькими боссами. Некоторое беспокойство доставят лазерные пушки, ко-


Нас, чур, не трогать, мы в энергетическом домике

АВТОР
Андрей ЕГОРОВ

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith



торые частенько встречаются во время прохождения и при вашем появлении немедленно открывают огонь на поражение.

Поначалу заметить бедность игрового процесса мешает его динамичность. Вы постоянно куда-то бежите, иногда бежите не один, а вместе с напарником, управляемым компьютером. Прыгаете по безопасным для джедайской жизни платформам (упасть с них никак нельзя). Машете мечом и усеиваете уровни горелыми обломками дроидов. Но выглядит это захватывающе только первые полчаса. Через несколько уровней постоянная беготня по однообразным локациям, умерщвление одних и тех же неприятелей, разламывание дверей и отключение очередного силового поля начинает надоедать.

Видно, что игру делали на скорую руку, нервно поглядывая на отмеченную в календаре дату - день премьеры одноименной киноленты. Не спасает положения и мультиплеер. Файтинг с применением лазерных мечей - забавен, но через пару пару-тройку часов и он приедается, а любители виртуальных драк возвращаются к Soulcalibur II и Tekken 5.

Единственный момент, который удался действительно на высоком уровне: разработчики каким-то чудом смогли передать напряжение финальной дуэли Оби-Вана и перешедшего на темную сторону Силы Энекена.

Спецэффектная

Графическая сторона SW III: Revenge of the Sith выглядит совсем не плохо. А для игр своего типа, так и вовсе - очень хорошо. Виртуальные прототипы всех персонажей повторяют своих реальных собратьев из киноленты - стандартный, но все равно приятный плюс. Несомненное достоинство игры - великолепное музыкальное сопровождение. Вспомните заглавную тему Star Wars или "Имперский Марш". Но тут благодарить разработчиков, по большому счету, не за что. Музыка Джона Вильямса была написана задолго до того, как они набили свои первые строчки на ассемблере.

Пусть в это играют Вуки

Если вам действительно интересны игры по мотивам вселенной "Звездных Войн", советуем обратить внимание на Star Wars: Jedi Academy или вышедшую в начале года Knights of the Old Republic II, многие часы удовольствия гарантированы. Если же хочется просто расслабиться за каким-нибудь зрелищным экшном, Revenge of the Sith займет ваше воображение на пару вечеров. Но потом придется искать новую забаву.

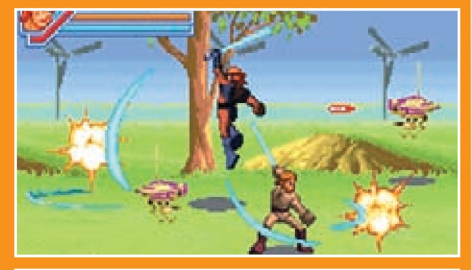
Йес!



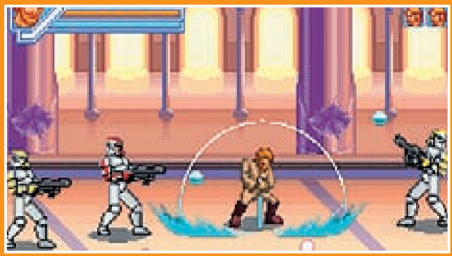
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ В КАРМАНЕ



Кроме PS2 и Xbox, SW3: Revenge of the Sith вышла свет на двух карманных консолях от Nintendo: GameBoy Advance и Nintendo DS. Разработкой и изданием игры занималась компания Ubisoft. Версию для мобильных телефонов разрабатывала студия Finite Monkeys, а издавала THQ Wireless. Ближе к концу года игра появится на Sony PSP.









РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Управление	6	x 0,20
Ценность для жанра	3	x 0,10

ИТОГО 6.2

Такая смешная планета

Жанр	Action
Издатель	THQ, Vellod Impex
Разработчик	Pandemic Studios
Русское название	Замочи всех людей
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.destroyallhumansgame.com

Но если у тебя хватит воображения, представь себе таракана размером с тираннозавра. И представь, что он умнее тебя, раза в четыре сильнее взрослого быка и раз в девять хитрее самого сатаны. И он ненавидит нас. Он ненавидит наш воздух, нашу еду, даже наши дома выводят его из себя. А теперь вообрази, что наш красавец идет по Манхэттену в новом костюме из Эдгара. По-твоему, он приехал сюда потанцевать на дискотеке?
Стив Перри. "Люди в черном"

Сакраментальный вопрос о наличии разумной жизни на Марсе в недалеком будущем всенепременно обзаведется ответом. Причем, судя по всему, отрицательным. Интересно, на какую планету после этого обратят свой взор алчущие контакта с инопланетным интеллектом мечтатели.

Мы не раз и не два отстреливали зарвавшихся инопланетян, тянущих слизистые руки/щупальца/манипуляторы к третьей планете от Солнца. Так что идея о захватчиках из других миров совсем не нова и порядком избита. Разработчики Pandemic Studios нашли гениальный способ вдохнуть новую жизнь в старую тему. Главным героем своего очередного проекта они сделали не какого-нибудь облаченного в зеленую броню вояку с дюжиной стволов, торчащих из каждого кармана, а "обыкновенного" пришельца.

В близкой-преблизкой галактике...

Дело происходит в 50-х годах прошлого века. В то время как янки лезут вон из кожи, пытаясь обойти СССР в гонке вооружения, на их территории обосновался наблюдатель с планеты Фьюрон (Furon). Однажды этому горе-шпиону не посчастливилось устроить ВТП (воздушно-транспортное происшествие), а именно - словить в лобовое стекло тарелки здоровенную ракету аккурат над испытательным полигоном. Подоспевшие военные быстренько сцапали инопланетный летательный аппарат вместе с преставившимся от контузии пилотом. Такой поворот событий не мог не встревожить фьюронское начальство. На Землю отправляется спасательно-карательная экспедиция в составе двух агрессивно настроенных инопланетян: Orthopox (для простоты - просто Покс) и клона захваченного пилота с трудновыговариваемым именем Cryptosporidium 137 (Крипто).

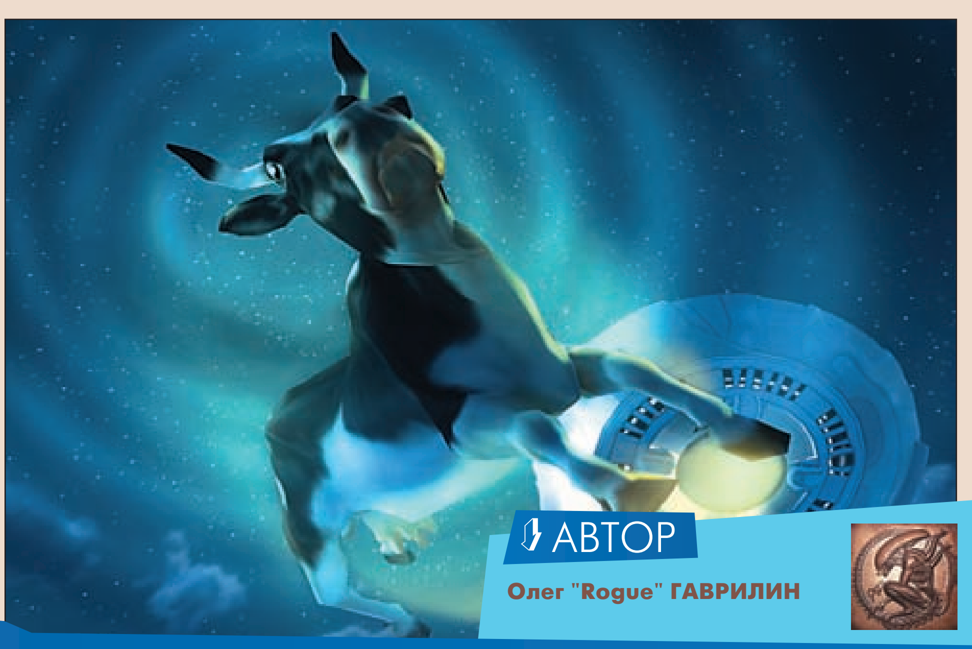
Мечта уфолога

Представьте ситуацию: в вашем доме появился незваный гость. Маленький, страшный, лупоглазый да еще и с премерзким характером. Пока вы соображаете, что с ним делать, вредитель рыскает по углам, везде сорит дезинтегрирующими бомбами и практикуется в черном юморе...

ИНОПЛАНЕТНОЕ ФРИЗБИ



Какой же пришелец без летающей тарелки? Личное транспортное средство Крипто отличается не только формой окружности, но и внушительным арсеналом. В вашем распоряжении стандартный лазер Death Ray, хватательно-бросательный луч Abducto Beam, гравитационные бомбы Sonic Boom и универсальное средство для расчистки плотно застроенных территорий - Quantum Destructor. В игре присутствуют специальные задания, при выполнении которых без серебряной тарелочки никак не обойдешься. Также после завершения пеших миссий вы можете полетать с ветерком по окрестностям, пока вам не надоест или пока за вами не начнут гоняться танки. Постоянно отстреливаться от назойливых людей - удовольствие сомнительное.



АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН

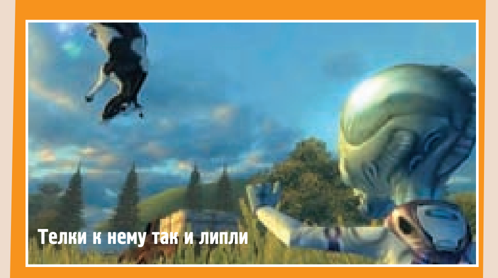
Destroy All Humans!


Достопримечательность местного парка развлечений. За просмотр - один свежий человеческий мозг

Игроку отведена роль Крипто. При этом Покс исполняет обязанности главнокомандующего и по совместительству консультанта. Иными словами, этот тунеядец мирно посиживает на Mother Ship'е, в то время как вся грязная работа достается Крипто. Впрочем, тот не возражает. Высадившись в небольшом населенном пункте, фьюронцы начинают знакомить землян с особенностями инопланетного менталитета. Вам предстоит выполнить несколько обязательных миссий и при желании - энное количество дополнительных.

Сперва Крипто противостоят лишь органы правопорядка. Впоследствии к процессу "стрельбы по тарелочкам" присоединяются армия и организация "Маджестик" (Magestik), которая, равно как и "Зона 51", всегда ассоциировалась с межправительственным заговором и тайными исследованиями. Вот тут и выясняется, что мир DAH! живет по знакомым правилам городов Grand Theft Auto. То есть, чем меньше разрушений вы устраиваете в районе посадки, тем меньше сопротивления встречаете.

PSI-OPS ПО-ФЬЮРОНСКИ


Телки к нему так и липли

Инопланетянам приписывали и до сих пор приписывают недюжинные умственные способности. Это не значит, что они умеют перемножать в уме десятизначные числа. Просто они обладают уникальными парапсихологическими способностями. Крипто, как собирательный образ стандартного инопланетянина, с энтузиазмом пользуется своими мозгами. Psychokinesis позволяет ему швыряться предметами не хуже Ника Скраера из Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Hypno Blast подчиняет сознание человека. Cortex Scan позволяет слышать мысли людей. HoloBob создает вокруг фьюронца голограмму человека - поверьте, это гораздо более эффективное средство маскировки, чем картонные коробки Солид Снейка.

Стоит невзначай поджарить парочку фермеров, а потом взорвать подоспевшую на шашлыки полицейскую машину, дядюшка Сэм бросит на борьбу с инопланетной угрозой тяжелую технику. В дальнейшем жизнь будут портить еще и "люди в черном" из "Маджестика", которые притащат с собой боевых роботов.

Основная сюжетная директива - разыскать захваченного пилота и уничтожить прикарманенные землянами образцы фьюронской техники. Дабы разнообразить суровые будни инопланетного конкистадора, Покс предлагает собирать человеческую ДНК. Дело в том, что сами фьюронцы потеряли способность размножаться естественным для гуманоидов образом, а делиться почкованием так и не научились. Следовательно, для них остался лишь один способ продолжения рода - клонирование. Однако генный материал начал со временем деградировать, и Фьюрону срочно нужна "свежая кровь". О том, каким образом в тела хомо сапиенс попали образцы инопланетного генетического кода, вам, смущаясь и краснея, поведает Покс на одном из брифингов. Извлечение ДНК происходит весьма эффектным методом: после использования на бездыханном человеческом теле способности Extract, черепная коробка взрывается, а Крипто забирает мозг.



ДНЕМ ДНК, ВЕЧЕРОМ АПГРЕЙДЫ



Сбор ДНК (читай "мозгов") поможет не только привести фьюронцев к светлому будущему, но и получить полезный апгрейд. Покс на главном корабле коротает время, занимаясь изобретательством. За энное количество образцов он с радостью усилит ваши пушки, способности или же повесит очередной наворот на тарелку. Все это является неплохим стимулом для прохождения дополнительных миссий. Жаль только, что они не отличаются разнообразием.

Зато каждый поход в лабораторию Покса сопровождается порцией эстетического удовольствия. Фьюронский гигант мысли всегда не прочь отколоть какую-нибудь шуточку или остроту.

Ценители земного искусства

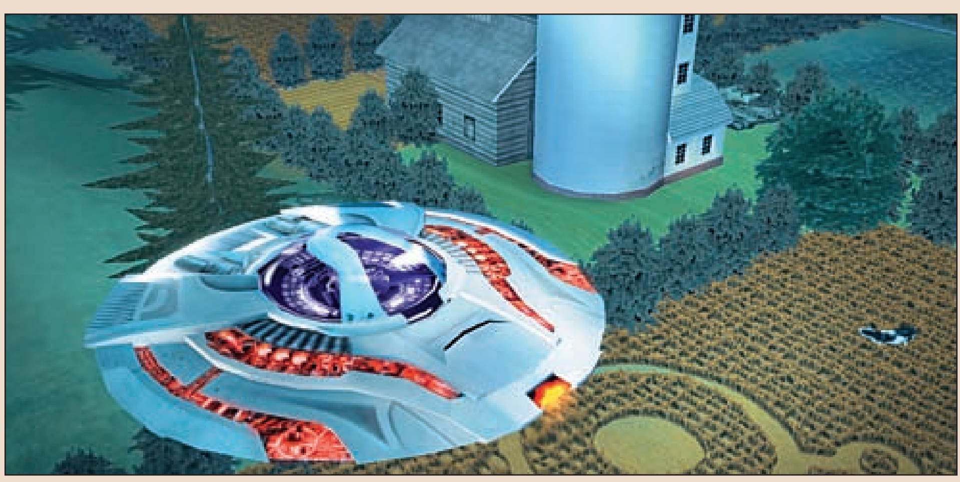
К технической стороне проекта разработчики подошли грамотно. Они использовали движок Havok, что обеспечило реалистичность физической модели. Объекты живой и неживой природы в игре могут похвастаться качественной детализацией, притом что локации, в которых хозяйничают злобные инопланетяне, впечатляюще обширны. Обе консоли неплохо справляются с просторами американской глубинки. Как и следовало ожидать, версия для PlayStation 2 начинает подтормаживать при особо плотном скоплении взрывающихся и кричащих объектов на экране.

При желании Крипто вполне бы мог подрабатывать Кашпировским

БАЧИСТИЛ



Для озвучки русской версии Destroy All Humans! были привлечены диджеи радио MAXIMUM Бачинский и Стиллавин. Мы и до этого подозревали, что на радиостанциях работают существа, прибывшие из других областей вселенной, чтобы съесть наш мозг. Но тут они по полной открыли свою инопланетную природу.



Однако самое впечатляющее достижение разработчиков - это звуковое сопровождение. В данном случае подразумевается не свист плазменных снарядов, жужжание летающей тарелки, грохот взрывов и т.д. Все вышеперечисленное выполнено на достойном уровне. Главное же - это озвучка персонажей и музыка. По мере прохождения вам обязательно придется сканировать людей, что позволит "слышать" их мысли. Актеры (мы играли в европейскую версию - прим. ред.) великолепно передали своеобразный выговор 50-х годов. Благодаря уморительному содержанию самих реплик перестаешь замечать, что все местные жители говорят от силы двумя-тремя голосами. Покс в роли злого гения бесподобен, а пафосными монологами Крипто можно заслушаться. Музыка стилизована под композиции треш-фильмов про пришельцев середины прошлого века. То есть похождениям фьюронцев будет аккомпанировать нечто напыщенно загадочное и таинственное.

О Земле для галактических автостопщиков

Мы бы искренне хотели, чтобы игр, подобных Destroy All Humans!, выходило больше. Проект получился действительно качественным. Главное, что все элементы геймплея присутствуют в надлежащих пропорциях, а несколько оригинальных идей становятся хорошей приправой для традиционной action-составляющей. Разумеется, творение Pandemic Studios отнюдь не безупречно. Периодически на нервы будут действовать глюки игрового движка и глупые выходки обычно вполне сообразительного искусственного интеллекта. Однако подобного набора классических огрехов вряд ли хватит, чтобы испортить удовольствие от игры.

К тому же DAH! - это не просто успешный экшн, но еще искрометный юмор и море стебных шуток, высмеивающих причуды американского менталитета образца 50-х годов и штампованных фильмов про пришельцев того времени.

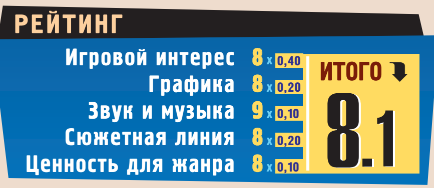
Из экскурсии на чужую планету фьюронцы точно поймут, что на Земле присутствуют не только разумные, но и совершенно безбашенные формы жизни. Потом космические журналисты напишут в путеводителях галактических автостопщиков о нашей планете всего три слова: "В основном безвредна".



Ну, и кто теперь "лучшее в мире привидение с мотором"?



РЕЙТИНГ



Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Сюжетная линия	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10
ИТОГО	8.1	



Кажется, я понял, чего нам не хватало в GTA 4



Metal Warriors (Assault Suits Gideon)

Вкус адреналина

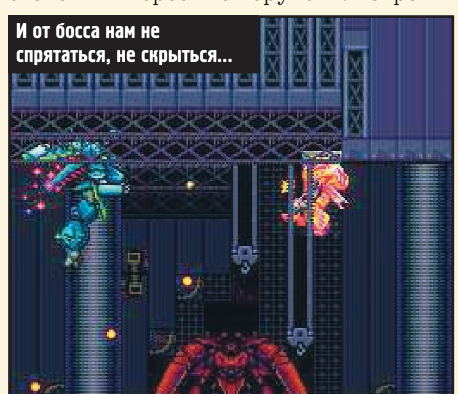
Жанр Action
Издатель Konami
Разработчик Konami
Дата выхода 1995
Платформа SNES

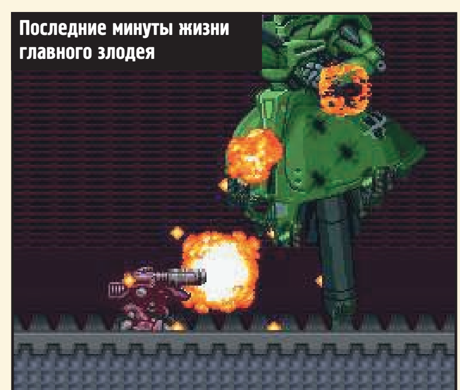


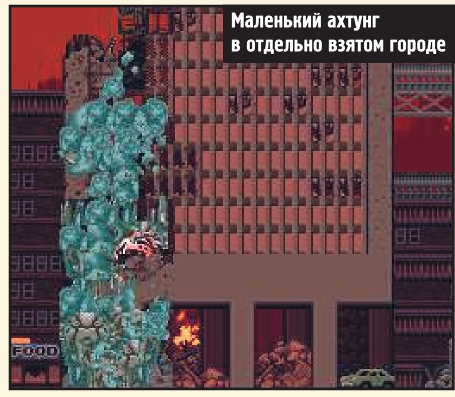
Каким вы представляете совершенный боевик? Единство формы и содержания, глубина и одновременно легкое погружение в игровой процесс, динамичность и эффектность, помноженные на определенную степень оригинальности - не так ли? Если вы ищете безупречное сочетание перечисленных компонентов и при этом являетесь счастливым обладателем SNES, то пройти мимо Metal Warrios просто не имеете права.

Будучи третьим по счету ребенком в достаточно известном в Японии игровом семействе Assault Suits, Metal Warriors вобрала в себя все лучшее от старших сестер (сводных, впрочем - их разработкой занималась компания NCS), оставшись при этом во многом уникальной и неповторимой.

Геймплей. 2D-action во всей красе. Идеальный синтез увлекательного действия, безукоризненно выстроенной архитектуры этапов и простеньких логических задачек. Шесть различных по характеристикам и тактическим особенностям боевых машин, за штурвалом каждой из которых играющему придется провести определенное время. Девять (считая секретный) непохожих друг на друга весьма протяженных уровней, на каждом из которых придется выполнять различные, но в равной степени интересные поручения. Огромная сложность, обусловленная в первую очередь наличием у главного героя лишь одной "жизни" и всего-навсего пяти "продолжений", а также отсутствием паролей или какой-либо иной системы сохранения. Безумно интересные поединки с боссами, в которых играющему может помочь лишь годами оттачивавшееся мастерство владения джойстиком.


И от босса нам не спрятаться, не скрыться...


Последние минуты жизни главного злодея



Маленький ахтунг в отдельно взятом городе

Графика. Если бы вдруг потребовалось провести публичную демонстрацию технических возможностей SNES, то самым правильным решением было бы сделать это на примере Metal Warriors. Столь яркие и самобытные игры являются штучным товаром. Великолепный дизайн бэкграундов, превосходная прорисовка всех объектов, отлично реализованное освещение, потрясающие спецэффекты. Бесподобная анимация. Но это не все - ведь есть еще и заставки, отменные по своим техническим характеристикам, хотя и несколько бедноватые в плане содержания.

Вы все еще сомневаетесь, что перед вами настоящий шедевр? Что ж, в таком случае позвольте забить последний гвоздь в крышку гроба ваших сомнений. В Metal Warriors идеально четкое управление. Хотя для каждой из машин оно существенно разнится, приспособиться к любому меху очень просто. Здесь, наверное, даже подходит слово "интуитивность" - именно так, доверившись подсознанию, вы постепенно становитесь единым целым с управляемым вами гигантским механизмом.

Nitro

Самый сбалансированный и тактически разносторонний мех. Вооружен пулеметом и мечом. Способен летать за счет реактивных ускорителей. Для обороны применяет щит или же может установить на некоторое время силовое поле, нейтрализующее вражеские снаряды, но пропускающее свои. Самый удобный из всех роботов.

Havoc

Уступает Nitro лишь в том, что имеет ограниченную высоту и дальность прыжка. Владеет мощнейшим холодным оружием - огромным лезвием на цепи, радиус поражения которого весьма внушителен. Пулемет также при нем. Обороняется при помощи щитов, закрепленных на руках.

Prometheus

Самый мощный из доступных мехов. Два тяжелых орудия, стреляющая вертикально вверх пушка, огнемет для ближнего боя и защитное силовое поле - вот основные аргументы в разговоре с неприятелем. Единственный недостаток - медлителен и не способен отрываться от земли.

Drache

Постоянно находится в воздухе и свободно перемещается в пространстве. Из оружия владеет только пулеметом, защищается силовым полем. "Фанерную" броню компенсирует высочайшей маневренностью.

Spider

Передвигается по любой поверхности вне зависимости от уровня ее наклона. Высота прыжка ограничена, пулемет и орудие ближнего боя имеются. Способен становиться невидимым.

Ballistic

Самый необычный робот. Достаточно мощный и хорошо бронированный. Стреляет из пулемета и тяжелой пушки, может таранить противников, нанося им весомый ущерб. Прыгает неплохо, защищается еще лучше, сворачиваясь в абсолютно непробиваемый шар.

Итог прост. Не блещущая сюжетными изысками, но обладающая фееричной графикой и ураганным геймплеем Metal Warriors безо всякого преувеличения претендует на звание одного из лучших двумерных боевиков всех времен. Искренне рекомендуем. Не пожалеете.

©

АВТОР
Neon Knight



АВТОР
Neon Knight





Обреченные на бессмертие



Стало модно называть "классикой" чуть ли не все подряд более-менее симпатичные проекты времен "золотого века игроздания", т.е. 90-х годов прошлого столетия. На самом деле почетного титула достойны далеко не все претенденты. Ведь что он подразумевает? Что вознагражденная им игра должна была являться настоящим событием своей поры, подлинным откровением или же воплощением пусть не собственных, но наиболее удачных задумок из проектов-предшественников. Данные рамки соблюдают далеко не все. Однако, мы с вами, уважаемые читатели, прекрасно знаем, что такое настоящая Классика, не правда ли?

Триединство

Streets of Rage/Bare Knuckle

Жанр	Beat'Em Up
Издатель	SEGA
Разработчик	SEGA
Платформа	Megadrive
Дата выхода	1991

Для того чтобы сделать великолепную игру, вовсе не обязательно изобретать велосипед с квадратными колесами. Подчас достаточно окинуть зорким взглядом проекты конкурентов и, остановившись на самой перспективной идее, довести ее до совершенства. Именно таким путем пошла SEGA, когда в самом начале славного жизненного пути Megadrive для этой консоли как воздух нужны были эксклюзивные хиты экстра-класса. Источник вдохновения долго искать не пришлось: гремевшая с 1989-го года по залам аркадных автоматов Final Fight от Capcom привлекла тогда внимание множества подражателей.

Вдохновением SEGA воспользовалась сполна. Streets of Rage рассказывала историю трех бывших полицейских, решивших уйти с коррумпированной государственной службы, чтобы своими силами очистить город от криминального Синдиката. Главная изюминка заключалась в подборе персонажей. Что в этом плане могла предложить Final Fight? Практически однотипных мужланов. Тогда как Streets of Rage позволяла сыграть роль одного из трех совершенно непохожих героев, среди которых нашлось место и "хорошему белому парню" Акселю Стоуну (Axel Stone), и темнокожему Адаму Хантеру (Adam Hunter), и, самое главное, обворожительной Блэйз Филдинг (Blaze Fielding). Девушка-боец! Насколько обыденно это звучит сейчас, настолько же смело и вызывающе это было пятнадцать лет назад.

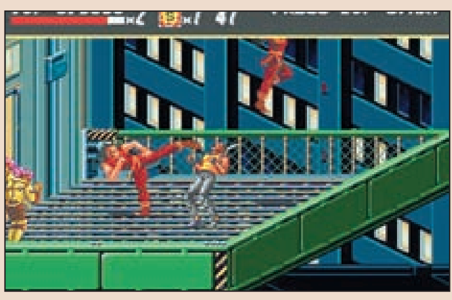
Вторым шагом к признанию можно считать визуальное оформление. Для своего времени графика стала практически эталоном, не говоря уже о потрясающей атмосфере ночного мегаполиса и великолепной анимации. Не стоит удивляться, что игра внешне схожа с другим старым хитом от SEGA, The Revenge of Shinobi - над обоими проектами трудились в основном одни и те же люди.



"Бригада ух" во всей красе

Огневая поддержка - единственный в первой части спецприем на всех







МУЗЫКА СОНИКА



Юзо Косиро - талантливый композитор, способный даже через 8-битный звуковой процессор передать глубину происходящих на экране событий. Вы, наверняка, знакомы с его творчеством. Потому что помимо Streets of Rage он написал музыку для многих игр, среди которых: Revenge of Shinobi, Sonic the Hedgehog, Eye of the Beholder и Shenmue.

Streets of Rage полностью оправдывала свое название. Ночные улицы были преисполнены подлинной ярости. Динамика схваток превосходила все мыслимые прежде пределы: на экране могли одновременно находиться пять-семь врагов - невиданное по тем временам дело!

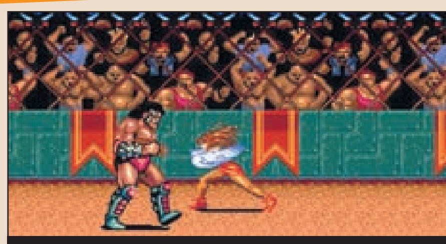
Дополнял и без того превосходную картину саундтрек от Юзо Косиро, более подробную информацию о творческом пути которого вы можете найти в одной из прилагающихся врезок.

Продолжение следует

Streets of Rage 2/Bare Knuckle 2

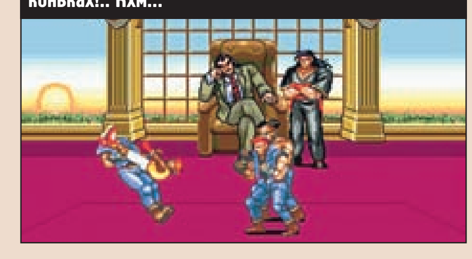
Жанр	Beat'Em Up
Издатель	SEGA
Разработчик	SEGA
Платформа	Megadrive
Дата выхода	1992





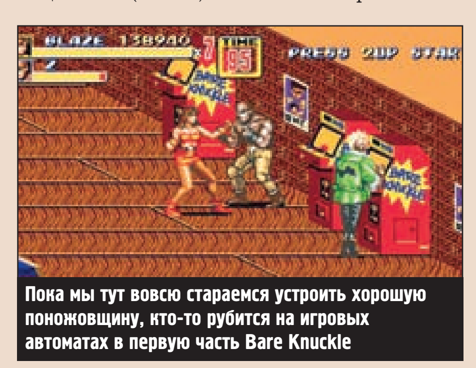
Доброй традицией серии стало появление не только рядовых врагов из предыдущих частей, но и боссов

Час расплаты злодеев неумолимо приближается! Вы познаете ярость юного мстителя на роликовых коньках!.. Кхм...



Стоило ли сомневаться в том, что такая яркая игра получит достойный сиквел? Вторую часть Streets of Rage многие склонны считать лучшей во всей серии и, более того, во всем жанре, однако мы все же намерены немного отложить коронацию до рассказа о Streets of Rage 3. Streets of Rage 2 покорил публику все теми же составляющими: увлекательной историей, еще более улучшенной графикой (фигурки героев стали значительно крупнее, детализация всего и вся возросла в разы) и сильной подборкой персонажей: злодеи похитили Адама, но зато команду пополнили его младший братец Скейт (Skate, в японской версии паренька зовут Sammy) и здоровенный рестлер Макс Тандер (Max Thunder). Если Аксель и Блэйз остались самими собой, лишь подтянув характеристики да разучив пяток новых приемов, то двое новичков существенно расширили диапазон тактических возможностей играющего. Неповоротливый, но чрезвычайно мощный, Макс пришелся по душе любителям грубой физической силы, тогда как шустрый пацаненок на роликах приковал к себе внимание поклонников быстрых атак. При этом у каждого героя появились две индивидуальные суператаки вместо "полицейского-с-базукой" из первой части, а также возможность набирать опыт и получать новые скилы по мере накопления звездочек. Определенный интерес представлял новый режим - дуэль между двумя игроками. Довольно быстро надоедающая, но, тем не менее, забавная пародия на файтинг.

Если сравнивать первую и вторую части, то различия между ними сводятся к емкой фразе: "Всего и побольше!". Разумеется, в пользу второй. Больше красоты, больше действия. И потрясающей музыки. Творчество Юзо Косиро в очередной раз нашло поклонников не только в пределах родной Японии.



Пока мы тут вовсю стараемся устроить хорошую поножовщину, кто-то рубится на игровых автоматах в первую часть Bare Knuckle

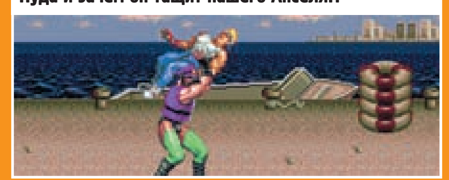


Та милашка у стойки - берегитесь ее! Красота - страшная сила



ЯПОНА АМЕРИКА

Бородатый мущ-щина в зеленых колготках и сапогах на каблуках, повстречается только обладателям оригинального японского картриджа. Куда и зачем он тащит нашего Акселя!?

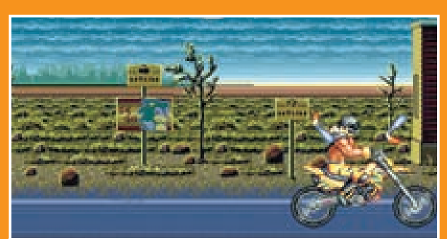


Существуют две версии трилогии: американская и изначальная японская, именующаяся Bare Knuckle. Различия между ними для первых двух частей минимальны. В Streets of Rage 1 вообще отличаются только титульные экраны, во второй - имя одного из героев (Skate = Sammy), плюс в оригинале перед финальной битвой Mr. X восседает на своем кресле с сигарой в руках, тогда как у американцев главный злодей - некурящий (зверства цензуры начала 90-х стали легендой).

Но различия между версиями третьей части куда более существенны. Не считая мелочей, вроде разницы в именах мальчишки-скейтера, они заключаются в следующем:

- Из американской версии начисто вырезана заставка с ядерным взрывом и удар Акселя в экран.
- Сюжеты версий не идентичны. У американцев история сводится к тому, что Синдикат похищает высокопоставленных чиновников и шефа полиции с целью подменить их роботами-клонами. У японцев дела обстоят намного жестче. В одном из городов (Америки?) произошел ядерный взрыв, похищен много-чего-знающий генерал, и двое спецагентов. Как следствие, содержание диалогов также кардинально отличается.
- Различается внешний вид трех главных героев (неизменной свою внешность сохранил только Зан).
- Streets of Rage значительно сложнее, атаки рядовых врагов в ней наносят более весомый урон, а боссы гораздо живучее своих прототипов из Bare Knuckle.
- В американской версии на первом этапе отсутствует полубосс Эш, который, по всей видимости, тоже не приглянулся цензурщикам. В японском картридже он является одним из секретных играбельных персонажей.

Кроме этого, если вы запускаете игру с эмулятора, то в японском варианте посредством хитрых манипуляций со штуковиной Action Replay можно очутиться на скрытых локациях, не попавших в финальный релиз. Можно побывать на недоступных участках 6-го этапа (спасение генерала), а также на вырезанном первом эпизоде 7-го уровня. Проходить, а вернее - проезжать, который герои должны были на мотоциклах, параллельно отбиваясь от байкеров. К сожалению, "мотоциклетные" этапы для полноценной игры не приспособлены: на них безбожно глючит графика и все дико тормозит.



Увы, пронестись с ветерком по пустоши мимо рекламных щитков с Соником так и не удастся





Совершенство достижимо

Streets of Rage 3/Bare Knuckle 3	
Жанр	Beat'Em Up
Издатель	SEGA
Разработчик	Sega AM7 R&D Division
Платформа	Megadrive
Дата выхода	1994

Третья часть сериала кого-то разочаровала, но тех, кто считает Streets of Rage 3 королем жанра Beat'Em Up, значительно больше, и автор данных строк - в их числе. Причина разделения взглядов проста. Одним кажется, что последний эпизод трилогии не принес ничего нового, и, по большому счету, они правы. Другие же оперируют тем самым утверждением про велосипеды и квадратные колеса. Подчас достаточно возвести в абсолют уже созданное, обточить углы напильничком и, смахнув тряпочкой стружку, наслаждаться получившимся произведением искусства. Если же попытаться ужать третью часть до сухих фактов, то получим следующий список фич:





- Органичное продолжение сюжета первых двух частей.
- Герои (да и противники) стали двигаться еще быстрее, более того, научились бегать.
- Шесть кнопок вместо трех заметно облегчили исполнение некоторых приемов.
- Индивидуальные методы обращения героев с холодным оружием.
- Наличие двух (трех - в японском оригинале) секретных персонажей и трех вариантов финала.
- Удобная система накопления энергии для суператаки.
- Непревзойденная для 16-битных консолей графика.
- Внушительный список оппонентов. Для победы над многими из них требовалась уникальная тактика.
- А про музыку от Юзо Косиро вы уже догадались.

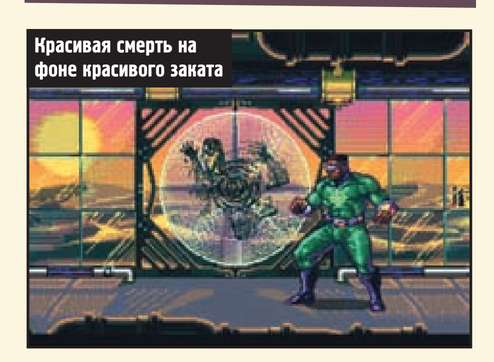
Побейихвсех!

...Как был прекрасен этот мир. При всем желании трудно припомнить в жанре Beat'Em Up другой такой же цельный и динамичный игросериал. Если рассматривать его в целом, то Streets of Rage - живая иллюстрация теории эволюции. Если рассматривать каждую часть отдельно - подлинная классика, на момент своего выхода устанавливавшая новые рамки качества. Для многих остается загадкой, почему SEGA так и не выпустила продолжение. Увы, намечавшийся сначала для Saturn, а затем и для Dreamcast выход Streets of Rage 4 так и не состоялся. Зато вся трилогия будет включена в ретро-издание Sonic Gems Collection, выход которой в Японии для PlayStation 2 и GameCube намечен на август (в североамериканской версии ее заменят другим ретрохитом - Vectorman). ©

Eternal Champions

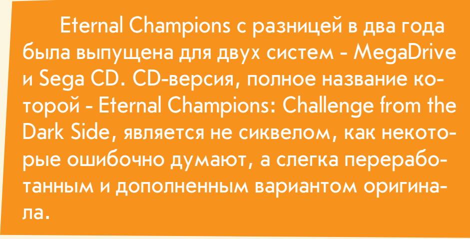
Жизнь после смерти

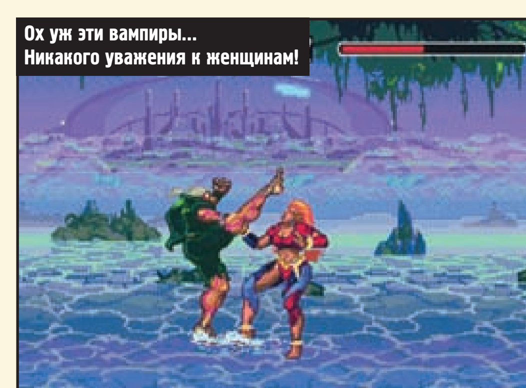
Жанр Fighting
Издатель Sega
Разработчик Sega
Дата выхода 1993
Платформа MegaDrive


Красивая смерть на фоне красивого заката



Eternal Champions с разницей в два года была выпущена для двух систем - MegaDrive и Sega CD. CD-версия, полное название которой - Eternal Champions: Challenge from the Dark Side, является не сиквелом, как некоторые ошибочно думают, а слегка переработанным и дополненным вариантом оригинала.

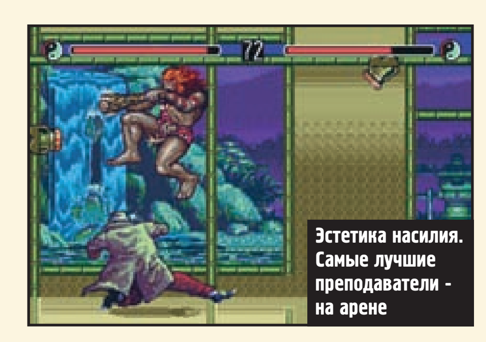



Ох уж эти вампиры... Никакого уважения к женщинам!

В свое время у Eternal Champions были определенные задатки для того, чтобы занять место в пантеоне культовых файтингов. Однако этому помешал ряд объективных недостатков самой игры и роковое стечение обстоятельств - спустя всего лишь месяц после выхода проекта от Sega состоялся релиз эпохальной первой части великого сериала Mortal Kombat.

Eternal Champions, пожалуй, была первой игрой в своем жанре, в которой разработчики уделили столько внимания проработке сюжета. Впечатляет его глобальность и грамотно подведенная теоретическая база, объясняющая присутствие девяти персонажей с яркими индивидуальностями, участвующих в турнире за право вернуть себе жизнь. Но еще больше впечатляла графика. Герои потрясающе детализированы, что вкупе с высококачественной анимацией в полном смысле слова оживляет картинку. Спрайты персонажей довольно крупные, в их экипировке можно разглядеть каждую мелочь, вплоть до ногтей на руках Слэша или отверстий для шнурков на штиблетах Ларсена. А с какой фантазией и как тщательно проработаны бэкграунды!

А вот игровой процесс практически полностью содран с культовой Street Fighter II, что сослужило игре плохую службу. Позаимствованное оттуда же классическое шестикнопочное управление SF, где три кнопки отведены под различные по силе удары рукой, и еще три - ногой, только усиливает ощущение дежавю. А уж нокдауны после серии мощных атак и общие принципы боя развеивают последние сомнения. Впрочем, и не будучи оригинальной, такая проработанная и доведенная до ума боевая система идеально подходит игре. Хотя вторичность сквозит практически во всем, особенно если прибавить "добивания", реализованные на манер Pit Fatality из Mortal Kombat.


Эстетика насилия. Самые лучшие преподаватели - на арене



Легендарные гангстерские разборки во всей красе

Но отнюдь не вышесказанное является главным недостатком. Вывести из себя даже самого матерого геймера может режим Contest, то есть обычное прохождение одним игроком. Вся подначка в том, что в случае поражения от одного из персонажей играющий отбрасывается к предыдущему, а в конце предстоит выдержать умопомрачительный по сложности поединок с финальным боссом, появляющимся в пяти (!) различных ипостасях. В случае поражения наступает Game Over...

Тем не менее, Eternal Champions - одна из самых ярких и симпатичных игр библиотеки MegaDrive. И уж как минимум ознакомления она заслуживает.

©

АВТОР

Neon Knight



CHEATS

По мере сил читерил
Максим МИШИН

Tekken 5 (PlayStation 2)

Секретные персонажи



Roger Jr. - пройти режим Story Battle один раз.

Anna Williams - пройти режим Story Battle два раза.

Baek Doo San - пройти режим Story Battle три раза.

Bruce Irvin - пройти режим Story Battle четыре раза.

Wang Jinrei - пройти режим Story Battle пять раз.

Kuma - пройти режим Story Battle шесть раз.

Ganryu - пройти режим Story Battle семь раз.

Mokujin - пройти режим Story Battle восемь раз.

Heihachi Mishima - пройти режим Story Battle девять раз.

Devil Jin - пройти режим Devil Within или провести 200 поединков.

Eddy Gordo - купить альтернативный костюм для *Christie.*

Секретные сценки

Anna Williams - проиграть бой с Lee.

Marshal Law - проиграть бой с Paul'ом.

Yoshimitsu - проиграть бой с Raven'ом.

Devil May Cry 3 (PlayStation 2)

Секреты

Альтернативная концовка - уничтожить 100 и более врагов во время титров.

Уровень сложности Easy - погибнуть три раза на уровне сложности Normal.

Уровень сложности Hard - пройти игру на уровне сложности Normal.

Уровень сложности Dante Must Die - пройти игру на уровне сложности Hard.

Уровень сложности Heaven or Hell - пройти игру на уровне сложности Dante Must Die.

Бонусный арт

Картинка 1 - пройти игру на уровне сложности Easy.

Картинка 2 - пройти игру на уровне сложности Normal.

Картинка 3 - пройти игру на уровне сложности Hard.

Картинка 4 - пройти игру на уровне сложности Dante Must Die.

Картинка 5 - получить ранг S в каждой миссии на уровне сложности Normal.

Картинка 6 - получить ранг S в каждой миссии на уровне сложности Hard.

Картинка 7 - получить ранг S в каждой миссии на уровне сложности Dante Must Die.

Картинка 8 - получить ранг SS в каждой миссии на уровне сложности Normal.

Картинка 9 - получить ранг SS в каждой миссии на уровне сложности Hard.

Картинка 10 - получить ранг SS в каждой миссии на уровне сложности Dante Must Die.

Resident Evil 4 (GameCube)

Оружие

Чтобы получить возможность приобрести особенный апгрейд (Exclusive) для какого либо оружия, необходимо прокачать все характеристики экземпляра до максимума.

При повторном прохождении появится возможность приобрести по высокой цене ракетницу с бесконечным боезапасом и пистолет Matilda.

HandCannon - мощнейший револьвер, вроде того, которым пользовался Барри. Он появится, если пройти мини-игру The Mercenaries за всех персонажей с рейтингом пять звезд.

Мини-игры

Assignment Ada - пройти основную игру один раз.

The Mercenaries - пройти основную игру один раз.

Возможность играть за Эйду в The Mercenaries - получить четыре звезды на карте Pueblo.

Возможность играть за Вескера в The Mercenaries - получить четыре звезды на карте Waterworld.

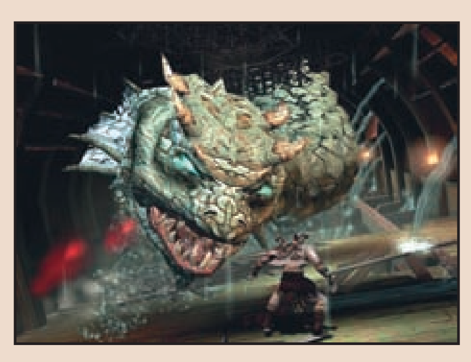
Возможность играть за Ханка (боец Амбреллы в противогазе, секретный персонаж из Resident Evil 2) в The Mercenaries - получить четыре звезды на карте Island Commando Base.

Возможность играть за Джека Краузера в The Mercenaries - Получить четыре звезды на картеCastle.

Альтернативные костюмы

Начиная повторное прохождение, выберите опцию - специальные костюмы: Леон получит свою старую полицейскую форму из Resident Evil 2, Эшли - серебряные брюки и топ, а Эйда сменит вечернее платье на костюм спецагента из Assignment Ada.

God of War (PlayStation 2)



Бонусы

A Secret Revealed - пройти игру на уровне сложности Spartan.

Birth of the Beast - пройти игру один раз на любом уровне сложности.

Challenge of the Gods - пройти игру один раз на любом уровне сложности.

Character Graveyard - пройти игру один раз на любом уровне сложности.

God Mode - пройти игру один раз на любом уровне сложности.

Heroic Possibilities - пройти игру один раз на любом уровне сложности.

Monsters of Myth - пройти игру один раз на любом уровне сложности.

Secret Message 1 - пройти игру на уровне сложности God.

The Fate Of The Titan - пройти игру на уровне сложности Spartan.

Visions of Ancient Greece - пройти игру один раз на любом уровне сложности.

Альтернативные костюмы - пройти Challenge Of The Gods.

Удаленные уровни - пройти игру один раз на любом уровне сложности.

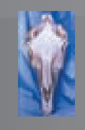
Ролики из игры - пройти игру один раз на любом уровне сложности. ©



МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ



HWNN

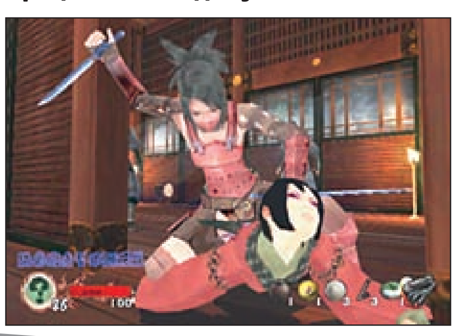




Истина в статистике



Бла-бла-бла, игры - у-у-у! Вопли американских конгрессменов, судей и прочих сенаторов все чаще начинают отражаться эхом в отечественных средствах массовой информации. Игры - это плохо, они убивают, молодежь звереет, юные мамы шизеют, а половые органы страдают... Что ж, пришло время и нашему изданию откликнуться эхом на заокеанские публикации в защиту нашего любимого времяпровождения, отдыха, хобби, рекреативного процесса - каждому свое.



Совершенно адекватная статья появилась на онлайновом игровом ресурсе Game Revolution. Ее автор, Дюк Феррис, смог с фактами в руках доказать, что утверждения о росте насилия в геймерской среде - ложь. Выводы Дюка основаны на американской статистике, но их вполне можно проецировать и на российскую почву.

Игры не являются причиной роста количества преступлений. Однозначно. Точка. Более того, с появлением игр молодежная преступность пошла на убыль.

Посмотрите на график 1. Из него видно, что в настоящее время уровень преступности находится в самой низкой точке за последние 30 лет. На графике отмечены моменты появления PlayStation, первой Grand Theft Auto, PS2 и пресловутой GTA 3. Вы только взгляните на сопутствующие их релизам всплески преступности!

Этот график, как и все остальные, обнародован бюро статистики Департамента юстиции США (мы только добавили точки выхода приставок и игр). Это не результаты опроса каких-нибудь заинтересованных журналистов, это самые что ни на есть официальные сводки. Этими же данными руководствуется ФБР. Обидно, что они заканчиваются 2003 годом, но обвинения игр в пропаганде насилия начались еще раньше.

Но на графике показан общий уровень преступности, нас же больше интересует ее подростковая составляющая. Нам удалось найти данные за 2002 год, отсортированные по возрасту, которые показывают, что преступность среди молодежи снизилась, в то время как среди взрослых был отмечен определенный рост (*см. график 2*). Более того, в докладе Департамента юстиции США было прямо сказано: "Преступность среди лиц 14-17 лет достигла самого низкого уровня за всю историю".

Другими словами, эра PlayStation породила самых миролюбивых детей за всю историю США. А мы-то думали, что видеоигры науськивают на убийства. Нет, мы точно где-то об этом слышали и читали.

К настоящему моменту было проведено порядка 300 исследований воздействия, оказываемого средствами массовой информации, содержащих элементы насилия. Порядка 30 из них касались видеоигр. В большинстве случаев было доказано, что между подобными медиасредствами и насилием со стороны тех, кто их читает/смотрит/играет, есть либо слабая связь, либо нет вообще никакой.

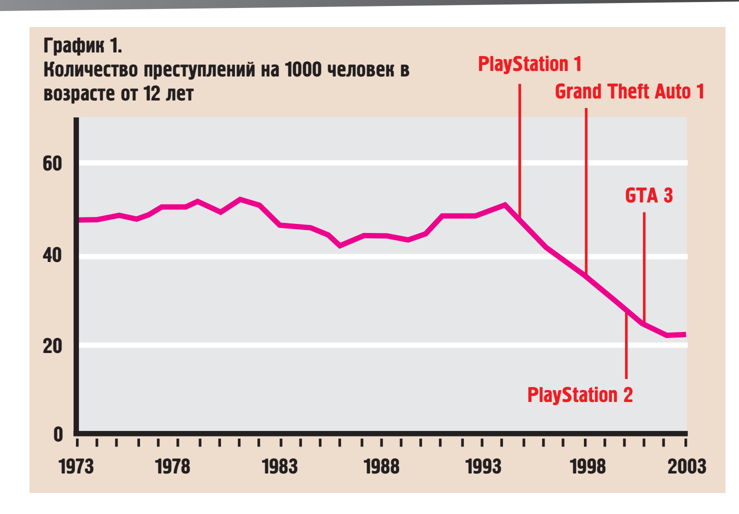
Даже если такая связь есть, это не значит, что агрессивные медиасредства плодят агрессивных людей. Более вероятно то, что агрессивные люди предпочитают агрессивные медиасредства.

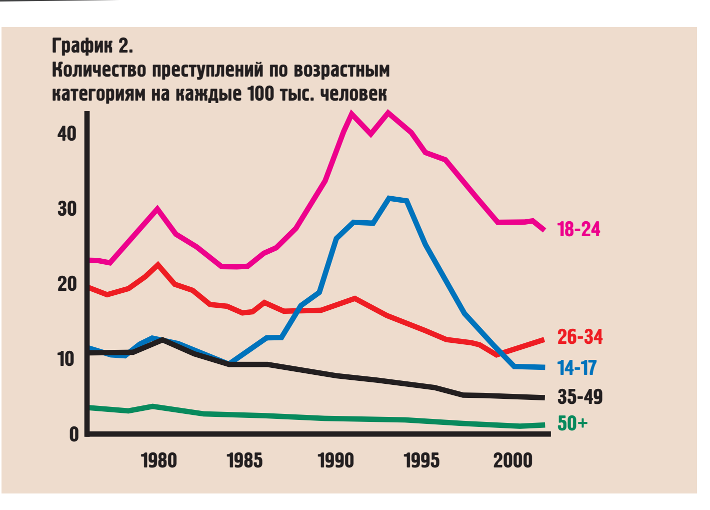
Прикиньте сами, если вы пойдете в оперу, то увидите, что присутствующие - люди хорошо одетые и достаточно состоятельные. Вы же не будете утверждать, что они стали такими благодаря тому, что посещают оперу? Кстати, классическая опера полна примеров похоти, кровосмешения, убийств, самоубийств и мести.

В своем анализе факторов риска, приводящих к росту подростковой преступности, министр здравоохранения США



Dead or Alive 3. Тише, детей разбудишь





определил, что содержащие насилие медиасредства "оказывают малое влияние". Более того, в этом списке 27 других факторов, оказывающих большее влияние. Среди них: социально-экономическое положение, неудачи в учебе, плохие отношения с родителями, слабые контакты в обществе, наконец, просто принадлежность к мужскому полу.

Быстро! Срочно запретить всех мужчин!

Так что, получается, что правительство США и массмедиа лгут? Лгут, лгут годами. Как правильно подчеркнул в своих фильмах Майкл Мур *(режиссер "Фаренгейт 911" - прим.ред.)*, страх продается. Трагедии можно преобразовать в голоса и потребность в TV.

Массмедиа особенно любят наезжать на видеоигры, никогда не забывая упомянуть, что в 25 метрах от места преступления был обнаружен Xbox. Причина очевидна: игры - это новый соперник, каждый проведенный в игре час отбирает час, проведенный перед оболванивающим телеящиком.

Игры также являются новой информационной средой, да еще и в высшей степени успешной. Молодежь играет в них, а старики этого не догоняют, значит, игры - это плохо. Если вспомнить недавнее прошлое, то в 50-х годах точно таким же образом к подростковому насилию пристегивался рок-н-ролл. Прославляющие наслаждение племенные ритмы должны были превратить американскую молодежь в толпу агрессивных маньяков. Рок-н-ролл был запрещен и подвергся цензуре по всем США. На рассмотрение Конгресса в 1955 году даже был внесен специальный закон, предлагающий запретить рок-н-ролл раз и навсегда.

Нечто подобное происходит в наши дни. И несмотря ни на что, рок-н-ролл сегодня с нами и, похоже, навсегда.

Давайте расставим точки над "i". Grand Theft Auto - бестселлер для взрослых, в который не должны играть дети в возрасте 12 лет. Вот почему у этой игры рейтинг "M", и вам нужно быть не моложе семнадцати, чтобы ее приобрести. Тем не менее, большая часть игр совершенно не похожа на GTA. В 2004 году 54% игр получили рейтинг "E" (для всех возрастов), 33% - рейтинг "T" (для подростков) и только 12% - рейтинг "M" (для взрослых). Подавляющее большинство игр-бестселлеров не имеет рейтинга "M". Сравните эту статистику с кино, где 55% фильмов имеет рейтинг "R" (Restricted - просмотр с ограничением по возрасту) и только 8% - "G" (для любой аудитории).

И, в конце концов, не существует проблем с фильмами с рейтингом "R", матерной лирикой рэпа или видеоиграми с насилием. По той простой причине, что нет проблем с подростковой преступностью.

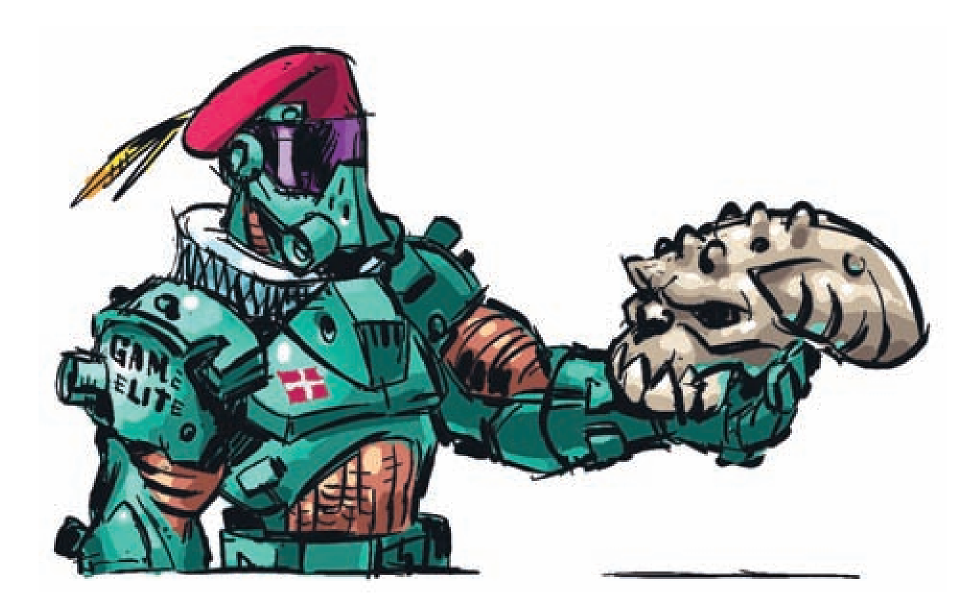
Правда в том, что сегодняшнее поколение детей - самое ненасильственное из всех поколений и у них всех есть PlayStation. Правительство отчаянно пытается обнаружить присутствие подростковой преступности. Самое мирное поколение подростков в истории США просвечивается металлодетекторами, его гражданские права ежедневно нарушаются, оно постоянно, не поймешь в чем, подозревается.

А все потому, что массмедиа лгут. И если ничто другое не способно подвигнуть их на насилие, то, не исключено, что ложь когда-нибудь сделает это.

Дорогой сенатор Клинтон...

В марте этого года сенатор Хиллари объединила усилия с другими сенаторами (Джо Либерманом, Сэмом Браунбеком и Риком Санторумом) для совместного изыскания $90 млн. для проведения исследования влияния медиасредств (прежде всего, телевидения, видеоигр и интернета) на развитие детей.

Чем вызвала адекватную реакцию в американском обществе. По крайней мере, в здравомыслящей его прослойке. Множество сайтов перепечатало статью Стивена Джонсона, опубликованную в Los Angeles Times, в которой он пишет, что "восхищен отважной позицией" су-




Так, игры кончились

пруги экс-президента, занятой по поводу пресловутой серии Grand Theft Auto. И считает необходимым привлечь ее внимание к еще одной игре, непрекращающееся насилие которой овладело умами миллионов детей. Эта игра привносит агрессивные мысли в головы игроков, некоторые из которых совершили акты насилия в реальном мире, в том числе и сексуального характера.

Речь идет, естественно, о школьном футболе. Конечно, исследование конгресса по футболу не поможет получить голоса колеблющихся избирателей, но смысла в нем ничуть не меньше, чем в проводимом по Xbox и PlayStation 2.

Хиллари озабочена сценами секса в GTA: San Andreas? Но тут вообще нечего исследовать, это вопрос присвоения адекватного рейтинга. Запланированное расследование берет шире: предполагается проверить, как видеоигры влияют на детские ценности и развитие.

Дети играли всегда, раньше это были салки, теперь - World of Warcraft и Halo 2. И, как и раньше, родителям приходится оттаскивать детей от игр, чтобы они сделали домашнюю работу по алгебре. Так было со времен зарождения цивилизации.

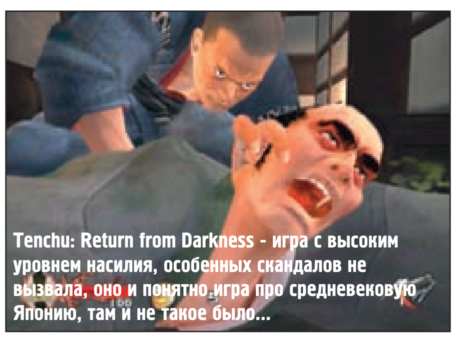
Любое здравое исследование должно плясать от какой-то печки, нужна точка отсчета. Если альтернативой игры в Halo 2 является чтение "Портрета леди", то, несомненно, что "Портрет леди" для Хиллари окажется предпочтительнее. Но ведь не было так, что детишки читали Генри Джеймса на протяжении 100 лет, а потом дружно зашвырнули его подальше и уселись играть в "Покемонов".

Еще один ключевой вопрос: какие игры требуют максимального умственного напряжения? Родители могут поэкспериментировать: поиграйте с детьми в "Монополию", посмотрите, кто победит. Скорее всего, будет ничья. А теперь попробуйте сыграть с ними в Halo 2. Если вы продержитесь 10 минут, считайте, что вам повезло.

Величайший секрет современных видеоигр, который затерялся на фоне моральной паники по поводу GTA, состоит в том, что игры стали очень сложными.

И эта сложность не слишком связана с вопросами координации движений. Большинству детей в играх приходится изучать замысловатые интерфейсы, навороченные системы правил, учитывать десятки переменных величин и выстраивать приоритеты для множественных целей. Иначе говоря, решать те же задачи, которые им понадобятся на рабочих местах ближайшего будущего.

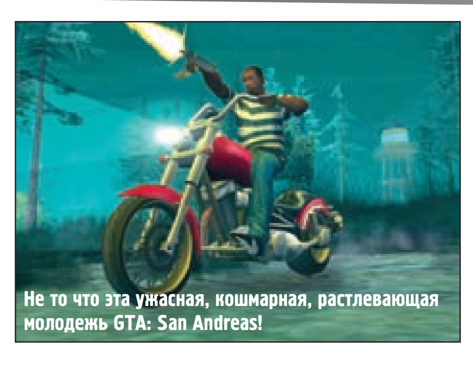
Проследите впечатляющую тенденцию в среде тинейджеров: они проводят меньше времени перед TV, наблюдая на экране игры профессиональных спортсменов. Вместо этого они симулируют спортивные состязания на Xbox или


Tenchu: Return from Darkness - игра с высоким уровнем насилия, особенных скандалов не вызвала, оно и понятно,игра про средневековую Японию, там и не такое было...

PlayStation. Какой род деятельности бросает больший вызов - просмотр телепередачи или управление мощным футбольным клубом на протяжении целого сезона в Madden 2005: организация игр, расстановка игроков, обмен игроками, заключение контрактов? Что сложнее - переживание за судьбы персонажей мыльной оперы или управление поведением десятков виртуальных героев в играх типа The Sims?

Что касается агрессии и ее проявления в детях и подростках, то Конгрессу будут интересны следующие факты: за последние 10 лет вышло немало игр, связанных с насилием, в том числе - Quake и Grand Theft Auto. За этот же период отмечено небывалое снижение уровня преступности. В соответствии с данными исследования детской психики, проводимого университетом Duke University с 1975 года, сегодняшние дети - самые мирные за всю историю проекта.

Быть может, исследование сенатора Клинтона следует направить на проверку теории, согласно которой игры помогают детям исследовать их естественную агрессивность без проявления последней в реальном мире. Ведь многие подростковые преступления, например, тот же угон автомобилей, который занимает важную позицию в GTA, попадают в категорию преступлений, совершаемых для того, чтобы пощекотать нервы. Возможно, детям больше не нужны объекты реального мира, чтобы испытать возбуждение, которое можно ощутить в процессе игры? Ведь количество угонов заметно снизилось со времени релиза Grand Theft Auto. Не исключено, что потенциальные угонщики предпочитают проде-


Не то что эта ужасная, кошмарная, растлевающая молодежь GTA: San Andreas!

лывать свои делишки в виртуальном мире вместо реального.

Но не только криминальная статистика подтверждает, что современные подростки развиваются значительно лучше предшественников. Оценки, полученные на экзаменах по математике, никогда не были столь высокими. Это же касается и знания языка.

С какой стороны ни подойди, детишки правы. При этом не могу не признать, что одно обвинение в адрес видеоигр имеет под собой почву - отсутствие двигательной активности. Дети сидят на одном месте во время игр, и проблема ожирения молодых людей - реальна. Но точно так же никто не двигается во время выполнения домашних заданий.

А у нас в квартире газ

В начале августа "Московский комсомолец" напечатал ужастик из нашей повседневности. В станице Должанская, что на берегу Азовского моря, трое шестнадцатилетних подростков выпили со своей пожилой учительницей. После чего изнасиловали ее и убили. Массмедиа, освещавшие этот кошмар, умолчали о том, есть ли у этих уродов дома компьютеры или приставки. Стало быть - нет, иначе о таком факте неминуемо бы раструбили.

Какой процент осужденных в этом году подростков-преступников увлекались играми? В нашем распоряжении такой статистики, естественно, нет. Но почему-то мне кажется, что он был бы ничтожным в сравнении с аналогичным показателем в отношении молодых людей, поступивших в этом году в высшие учебные заведения. ©




ИТАК, ПУТИ НАШИХ ГЕРОЕВ ВСКОРЕ ПЕРЕСЕКУТСЯ НА ЦЕНТРАЛЬНОЙ ПЛОЩАДИ НАВАССЫ. (СМ. ПЕРВУЮ ЧАСТЬ)
ТАНЯ КАМАГУЭЙ. БЫВШ. КАПИТАН "КРОНОСА"
ИЗРАЭЛЬ ХЕНС. БЫВШ. КАНОНИР С "ОКТОПУСА"
РАТУША
ЧЕТВЕРГ. КАПИТАН "ТВОЕЙ СМЕРТИ"
ГЛАВНАЯ ПЛОЩАДЬ
Люди четверга
Часть вторая:
Тугая петля
ВЛАСТЬЮ, ДАННОЙ МНЕ КАК МЭРУ ГОРОДА НАВАССЫ, Я ПРИГОВАРИВАЮ...
К СМЕРТНОЙ КАЗНИ ЧЕРЕЗ ПОВЕШЕНИЕ...
ПИРАТСКОГО КАПИТАНА ТАНЮ КАМАГУЭЙ И ЕЕ ДЕСЯТЕРЫХ СООБЩНИКОВ.
ПО ОБВИНЕНИЮ В:
1. ПИРАТСТВЕ. 2. ПРОВОЗЕ КОНТРАБАНДЫ.
Ч. ШПИОНАЖЕ.
БЛИН! КАЖЕТСЯ, ОНИ НАУЧИЛИСЬ ВЕШАТЬ ЛЮДОЕДОВ!


ЧТО, СТАРЫЙ ПОХОТЛИВЫЙ КАНОНИР, ОПЯТЬ ПОДГЛЯДЫВАЕШЬ ЗА ДЕВЧОНКАМИ?
6. РАСТЛЕНИЕ МАЛОЛЕТНИХ.


ПРИВЕТ, ТАНЯ. ДАВНЕНЬКО НЕ ВИДЕЛИСЬ.
ПОХОЖЕ, ПРИДЕТСЯ СДЕЛАТЬ ТЕБЕ СКИДКУ НА ПОВЕШЕНЬЕ КАК ПОСТОЯННОМУ КЛИЕНТУ.
10. НЕОДНОКРАТНЫЕ ПОБЕГИ ИЗ-ПОД СТРАЖИ.
НЕ ТО ЧТО БЫ МНЕ НЕ НРАВИЛИСЬ ТВОИ ШУТКИ, ПАПАША КАБОШ, НО ЧТО-ТО Я СЕЙЧАС НЕ В НАСТРОЕНИИ ИХ СЛУШАТЬ.
МОЖЕТ, РАССКАЖЕШЬ МНЕ ИХ ЗАВТРА?


СТАРЫЙ ДРУГ! КАПИТАН! Я ЗНАЛ, РЕБЗА, ЧТО ВАС-ТО ИМ НЕ ДОСТАТЬ! НО КАК ВЫ ЗДЕСЬ ОЧУТИЛИСЬ?
СЛУЧАЙНО, БРАТОК. ПРОЕЗДОМ.
ТЫ-ТО САМ ЧЕГО ЗДЕСЬ ДЕЛАЕШЬ?


ДА Я НА ЯМАЙКЕ БЫЛ, НА СТРЕЛЬБАХ. ВОЗВРАЩАЮСЬ, А ВСЕХ НАШИХ ПОДВЗОРВАЛИ. Я ПОДУМАЛ, МОЖЕТ, НЕ ВСЕМ КРАНТЕЦ-ТО. Я ТОГДА В НАВАССУ, ДУМАЮ, МАЛО ЛИ ЧТО...


СЕГОДНЯ
17 декабря
НА ГЛАВНОЙ ПЛОЩАДИ
СОСТОИТСЯ КАЗНЬ
ПИРАТСКОГО КАПИТАНА И ЛЮДОЕДА
ТАНИ КАМАГУЭЙ!
ВХОД:
ВЗРОСЛЫМ:
3 ПЕССО
ДЕТЯМ И ЖЕНЩИНАМ
2 ПЕССО
ПИРАТАМ:
БЕСПЛАТНО
Я ТОГДА НА ПЛОЩАДЬ! НЕ БРОСАТЬ ЖЕ НАШИХ! НА МЕСТЕ, ДУМАЮ, РАЗБЕРУСЬ... МЫ ВЕДЬ ИХ ВЫТАЩИМ, ПРАВДА?


ВО-О-ОН ТА. ВИДИШЬ ТОГО НОСАТОГО, РЯДОМ С ЭШАФОТОМ?
ЭТО ПЛАЦЕБО "ПУСТЫШКА". ОН СКЛАДЫ И ПОДВЗОРВАЛ.
ОТЧЕГО Ж НЕ ВЫТАЩИТЬ? ВЫТАЩИМ. КСТАТИ, ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ, КАКАЯ СВОЛОЧЬ СДАЛА НАШИХ ЧЕЙНУ?


ПУСТЫШКА! ОЙ, ДАЙ МНЕ ТОЛЬКО ДО ТЕБЯ ДОБРАТЬСЯ, ИУДА!
НЕ ДУМАЮ, ЧТО ТЕБЕ ПРЕДОСТАВИТСЯ ТАКАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ.
ДА Я ОТ ТЕБЯ ОТ ЖИВОГО БУДУ ПО КУСКУ ОТКУСЫВАТЬ, ТЩАТЕЛЬНО ПЕРЕЖЕВЫВАТЬ И В ВЫГРЕБНУЮ ЯМУ ВЫПЛЕВЫВАТЬ!!!
ЕЩЕ БЫ. ПЕТЛЯ НА ШЕЕ ПОМЕШАЕТ ТЕБЕ ГЛОТАТЬ.
14. КАННИБАЛИЗМ В ОСОБО ИЗВРАЩЕННОЙ ФОРМЕ.


РАЗВЛЕКАЕШЬСЯ, ПЛАЦЕБО?
ЧЕЙН?
ТЫ БЫ ЛУЧШЕ СПРЯТАЛСЯ ГДЕ-НИБУДЬ, ПУСТЫШКА. ПРЕДАТЕЛЕЙ НИКТО НЕ ЛЮБИТ.

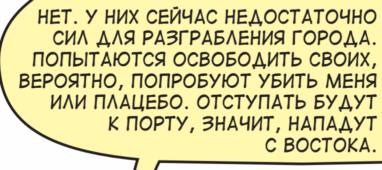

ЦЕПНОЙ ПЕС. МЫ СЧИТАЛИ ТЕБЯ ЧЕСТНЫМ ПРОТИВНИКОМ, А ТЕБЕ, ПОХОЖЕ, БОЛЬШЕ ПО СЕРДЦУ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ УСЛУГАМИ ПРЕДАТЕЛЕЙ!
ВЫ ПИРАТСКАЯ МРАЗЬ, ГРАБИТЕЛИ И УБИЙЦЫ! НЕ ВАМ ДАВАТЬ МНЕ УРОКИ ЧЕСТИ! ЧТОБЫ ИЗБАВИТЬ ОТ ВАС МОРЯ, Я ПРИМУ ПОМОЩЬ И ОТ САТАНЫ!


ОБАНА! ЦЕПНОЙ ПЕС! НУ, ТЕПЕРЬ, КОГДА ВСЕ ГОСТИ СОБРАЛИСЬ, НАЧНЕМ ТАНЦЫ!
НЕТ! НЕ СЕЙЧАС! РАТУША СЛИШКОМ БЛИЗКО!


САНТЬЯГО
ТРИНИДАД
ЭДО
КАРАКАС
КИНГ КОНГ
БАХ!
БАРБАДОС
АНТИГУА
ЗДЕСЬ Я, ТЫ И СТАРЫЙ ДРУГ. ТАМ НА ПЛОЩАДИ – ТАНЯ, А С НЕЙ ЧЕККО И БИЛ ДЖУКС. ВСЕ ИЗ "СТАРОЙ БАНДЫ".
А ВСЕМ ИЗВЕСТНО, ЧТО, КОГДА "СТАРАЯ БАНДА" ПОЯВЛЯЕТСЯ В ГОРОДЕ, ОБЯЗАТЕЛЬНО РУШИТСЯ РАТУША ТАК ИЛИ ИНАЧЕ.
КОЕ-КТО ПОГОВАРИВАЕТ, ЧТО ЭТО ПРОКЛЯТИЕ!


Я В КУРСЕ, ТАК ЧТО ЗАТКНИСЬ.
ДА, НО...
МОЖЕТ, ПОЙДЕШЬ И ВЕЖЛИВО ПОПРОСИШЬ ИХ ПЕРЕНЕСТИ КАЗНЬ ПОДАЛЬШЕ ОТ РАТУШИ?
НЕТ, НО...


А ВТОРОЙ, ТОТ, ЧТО ХОДИТ С ЛЕТАЮЩИМ ЧЕРЕПОМ, ИЗРУБИЛ В КУСКИ ВСЕ ЧЕТВЕРТОЕ ОТДЕЛЕНИЕ! ТЕ ДАЖЕ ОРУЖИЕ ТОЛКОМ ВЫХВАТИТЬ НЕ УСПЕЛИ!
ЭТО ЧЕТВЕРГ, ХЕНС И СТАРЫЙ ДРУГ. ТАК ОНИ ВЫЖИЛИ. ПАРШИВАЯ НОВОСТЬ.
ПИРАТЫ! ОНИ ХОТЯТ ЗАХВАТИТЬ ГОРОД!


НЕТ. У НИХ СЕЙЧАС НЕДОСТАТОЧНО СИЛ ДЛЯ РАЗГРАБЛЕНИЯ ГОРОДА. ПОПЫТАЮТСЯ ОСВОБОДИТЬ СВОИХ, ВЕРОЯТНО, ПОПРОБУЮТ УБИТЬ МЕНЯ ИЛИ ПЛАЦЕБО. ОТСТУПАТЬ БУДУТ К ПОРТУ, ЗНАЧИТ, НАПАДУТ С ВОСТОКА.


О, БОЖЕ!


ЭЙ ВЫ, ТУПИЦЫ, СЛЫШАЛИ, ЧТО СКАЗАЛ КАПИТАН!? ВСЕ МАРШ В ВОСТОЧНУЮ ЧАСТЬ ГОРОДА!!!



ВОТ КУДА УХОДЯТ ДЕНЬГИ НАЛОГОПЛА-ТЕЛЬЩИКОВ!

ЗАТО ТЕПЕРЬ ПЛАН ДЕЙСТВИЙ ВЫДУМЫВАТЬ НЕ НАДО.

КЛАЦ!

ЭТИХ РЕБЯТ КОГДА-НИБУДЬ ПОГУБИТ ИХ ОТЧАЯННАЯ ХРАБРОСТЬ!

В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ:

Два лица Тани К.

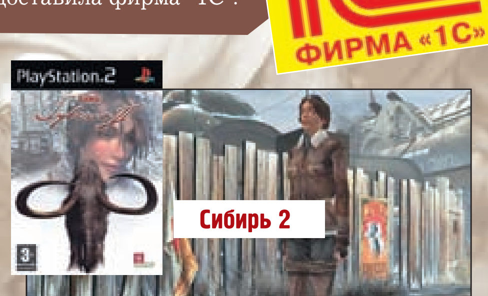
Составлен на английском языке

Если вы отгадаете весь кроссворд (ну разве что оставите пару-тройку строчек незаполненными) и пришлете эту страничку (или ее ксерокопию) нам по адресу: **123182, Москва-182, а/я 2** или на e-mail: **konkurs@konsole.ru** *с пометкой:* ***"тут кроссворд, дайте мне мой приз!"***
То получите одну из игр, которые предоставила фирма "1С".

ФИРМА «1С»



Obscure



Сибирь 2



Constantine

Меня зовут: ....
Мой телефон: ....
Мой почтовый индекс и адрес: ....
....

По горизонтали:

05 Саймон Бельмонт, здоровый вооруженный хлыстом мужик, носит римские доспехи и время от времени вбивает кол в очередного Дракулу (название серии).

07 (имя персонажа)



09 (название игры)

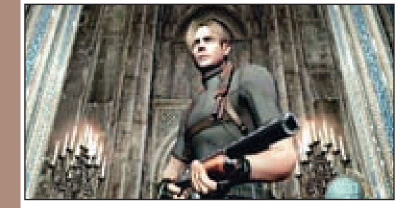


11 Solid ...

12 (имя персонажа)



14 Leon S. ...



15 (имя персонажа)



18 Персонаж серии Mortal Kombat, у которого была привычка бросать гарпун и кричать "Get over here!"

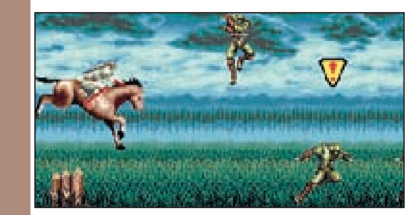
19 Герой, нет, супергерой мультфильма и игры. Блондин. Носит красный костюм (без плаща), черную маску. Хорошо сложен. Характер мягкий. Женат, трое детей. Более всего известен под псевдонимом Mr. ...

20 (имя персонажа)



22 Отличная трехмерная стратегия для Xbox. ... Under Fire

24 (название серии)

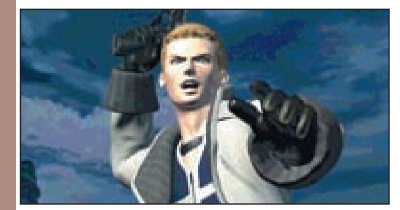


25 Charlie and the ... Factory

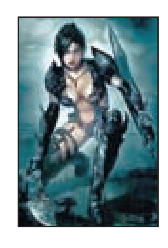
26 Jill ...



29 (имя персонажа)



33 (имя персонажа)



34 Город, большую часть населения которого составляют прогнившие зомби.

35 (имя персонажа)

36 Имя симпатичной соседки из Silent Hill 4.





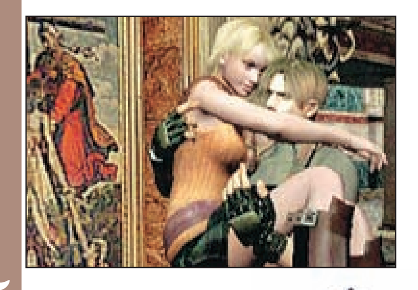
37 Один из постоянных участников турниров в Dead or Alive, как любой самый обычный русский спецназовец-убийца сам не свой до головных уборов типа беретов.

38 Имя рыжей девчонки, выгодно примостившейся на лобовой броне секретного танка Metal Slug.



40 Общая фамилия всех главных персонажей из Killer7.

44 Блондинка, разучившаяся самостоятельно спускаться по лестницам. Леон ее буквально на руках носит.



45 (имя персонажа)

46 (название игры)



49 (имя персонажа)



По вертикали:

01 (имя персонажа)



02 Подружка Клауда (подсказка: та, которая живая).

03 Имя утонченного (позор рода Бельмонтов!) рыцаря-вампироубийцы из Lament of Innocence.

04 Главный герой, а заодно сосед симпатичной соседки из пункта 36 по горизонтали (имя персонажа).

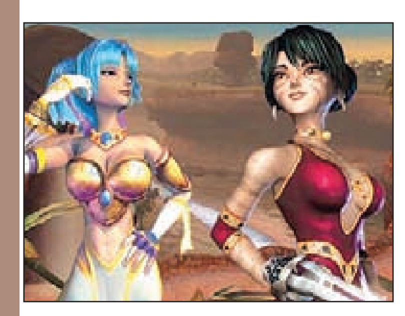
06 (имя персонажа)



07 Автор фразы "Kiss my shiny metal ass!"



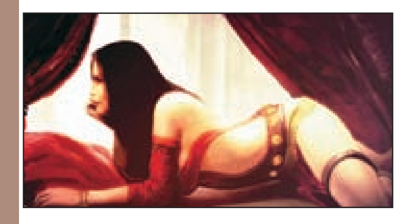
08 (название игры)



10 Режиссер фильмов ужасов, по последнему фильму которого вот-вот должна выйти игра (фамилия).

13 Фамилия Сквалла из Final Fantasy VIII.

14 (имя персонажа)



16 Фамилия черного брата из GTA: Sun Andreas, в шкуре которого вам придется побывать. Йоу.

17 ...Victor.



18 Синий и сверхскоростной, самый известный герой приставки Sega Megadrive, испытывает страсть к золотым кольцам, а 100 колец - это целая жизнь.

21 У Данте из Devil May Cry есть два пистолета: Ebony и ...

23 После того, как Microsoft прибрала к рукам лицензии FASA Studios, серия BattleTech/MechWarrior стала называться ...

24 Jack ...

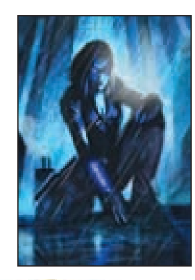


27 Подружка Бэтмена и героиня собственной игры.

28 (имя персонажа)



29 (название игры)



30 (имя персонажа)

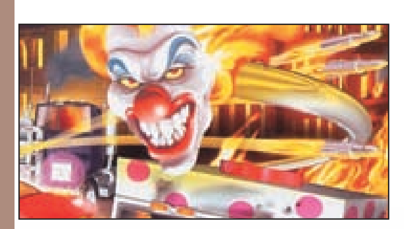


31 Последняя консоль от SEGA. С забавной такой загогулиной на логотипе.

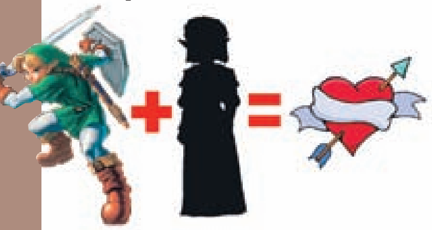
32 Космическая аниме-эпопея, не раз и не два показанная по телеканалу 2X2, ставшей основой для серии игр.

39 Medal of Honor, MoH: Underground, MoH: Frontline, MoH: Rising Sun, MoH: Infiltrator, MoH: European ...

41 ... Metal



42 (имя персонажа)

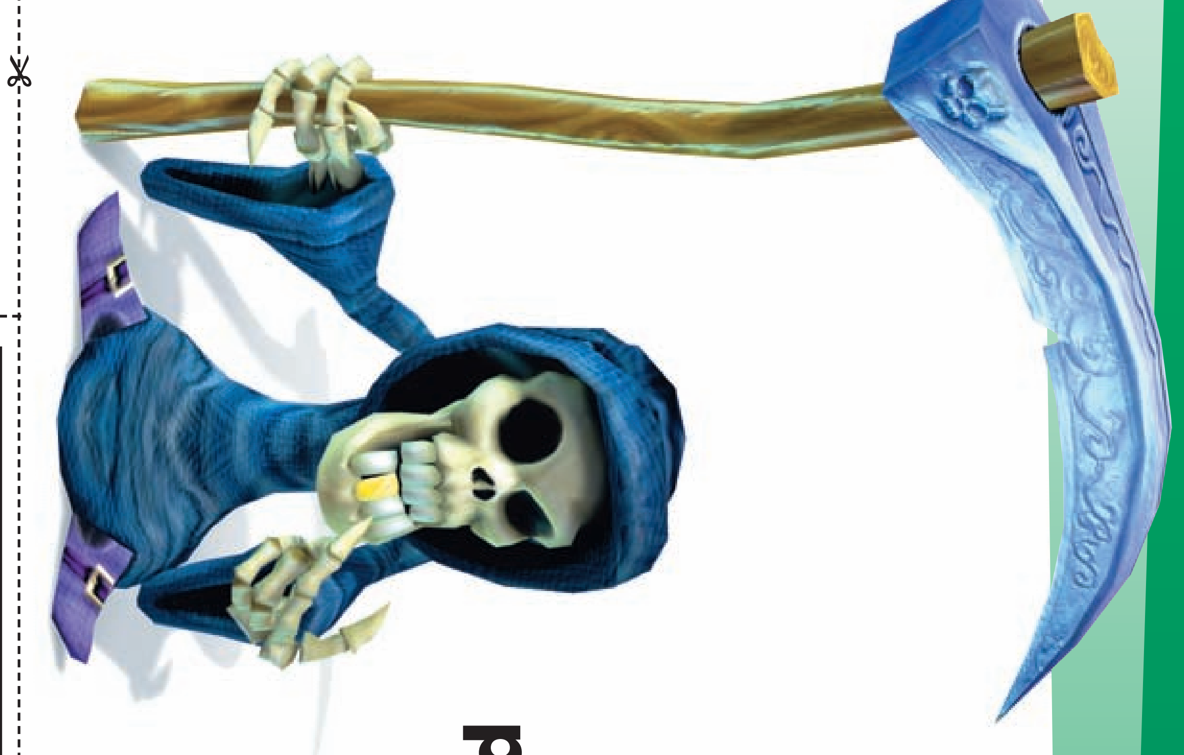


43 Этого бойца Tekken все почему-то считают медведем, а на самом деле он - млекопитающее семейства енотовых.

47 Настоящее человеческое имя Солида Снейка.
(Хинт: так же зовут и актера, который его озвучивает.)

48 (имя персонажа)





Смерть, как охота оформить редакционную подписку...

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс________________ Адрес________________________________

____

Ф.И.О.____

Телефон (______)________________ E-mail_______________________
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Дата ________ Сумма платежа ________ руб. ______ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) ____________

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Квитанция

Дата ________ Сумма платежа ________ руб. ______ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) ____________

Варианты подписки на журнал “Консоль”

Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Консоль”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО ”Навигатор Паблишинг”
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.

Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	Стоимость с DVD
Октябрь 2005 г.	100 рублей ☐
Ноябрь 2005 г.	100 рублей ☐
Декабрь 2005 г.	100 рублей ☐
Январь 2006 г.	100 рублей ☐
Февраль 2006 г.	100 рублей ☐
Март 2006 г.	100 рублей ☐

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО ______

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

______ (Ф. И. О. и адрес)

______

______ (ИНН)

______ Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с ______ по ______

Информация о плательщике:

______ (Ф. И. О. и адрес)

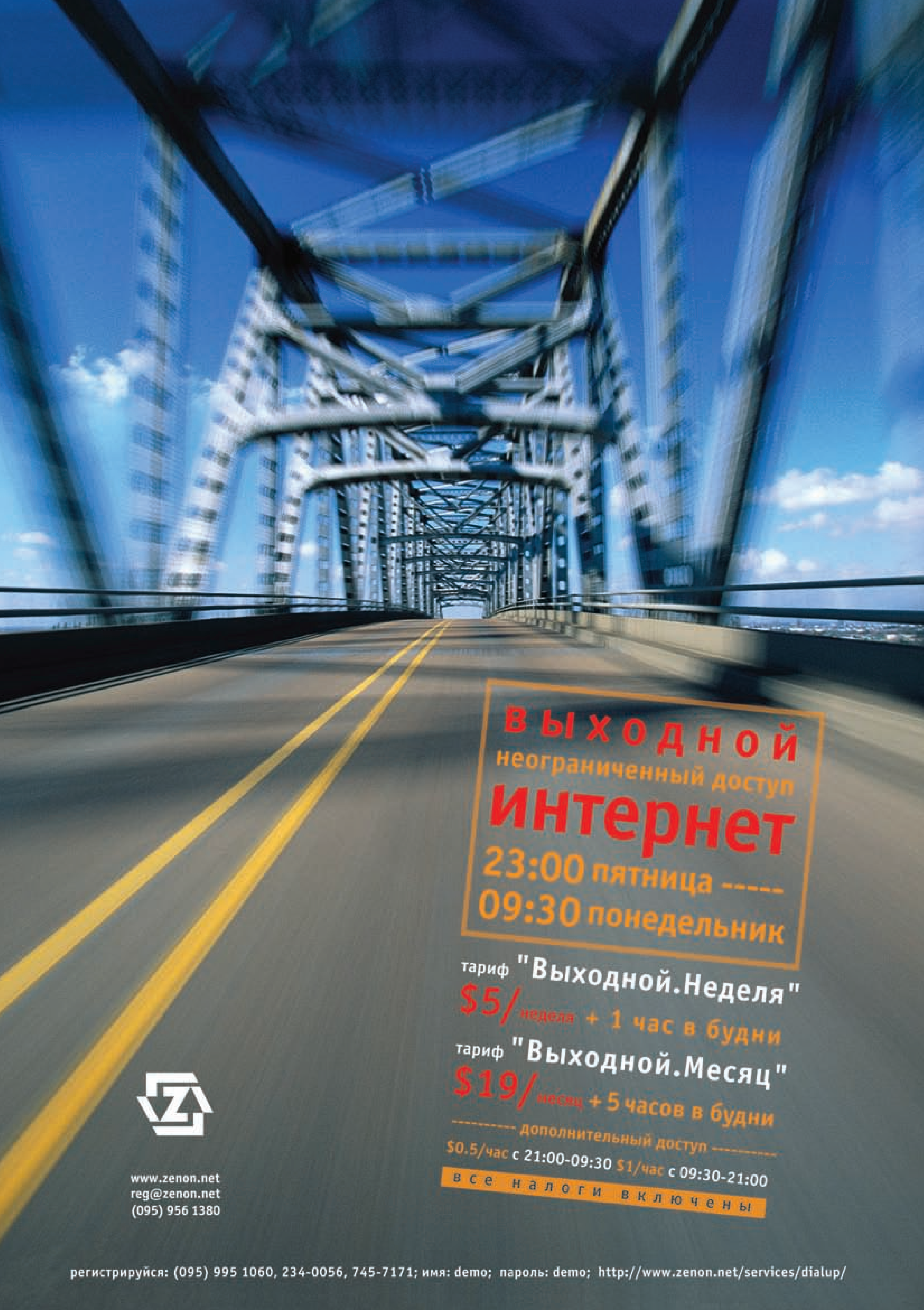
______

______ (ИНН)

______ Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с ______ по ______





выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/